步步紧张、关关刺激、新手上机、绝不会手忙脚乱

超任新遊戲攻略秘技详解

思草编

- 三国志
- 银河战士
- 鬼神降临转
- 宛如梦幻
- 歌舞伎战士
- 勇者斗恶龙
- 女王圣战
- 复活邪神Ⅱ
- 育龙战记
- 幽游白书
- 项刘记
- 布兰蒂修传奇
- 机动警察
- 大航海时代Ⅱ
- FIWAL FANTASY Ⅵ
- 转生
- 绯王传
- 乱马 1/2
- 斩 3
- 霸王转
- 独立战争
- 机器人大战
- 真女神转生Ⅱ
- 三国志Ⅱ


超任游戏攻略秘技详解
超任游戏攻略秘技详解
超任游戏攻略秘技详解
责任编辑：杜方
封面设计：达林
三國志IV中文版
逐渐接近●●陸地，請各路玩家密切注意、嚴加戒備
中国人事出版社
ISBN 7-80076-590-3
9 787800 765902
ISBN7-80076-590-3/I·063
定价：30.60元

超任游戏攻略秘技详解

思草　编

中国人事出版社
1995.3

（京）新登字（099）
责任编辑：杜方
封面设计：达林

图书在版编目（CIP）数据

超任游戏完全攻略汇萃/思草编．—北京：中国人事出版社，1995.3

ISBN7—80076—590—3

Ⅰ．超… Ⅱ．思… Ⅲ．电子游戏机—智力游戏—基本知识

Ⅳ．G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（95）第 01123 号

超任游戏攻略秘技详解

思草 编

中国人事出版社出版发行

（北京市朝阳区西坝河南里 17 号）

全国新华书店经销

中国石油报印刷厂印刷

787×1092 毫米　16 开　32 印张　778 千字

1995 年 3 月第 1 版　1995 年 3 月第 1 次印刷

印数　1—30000 册

ISBN7—80076—590—3/Z・063

定价　30.60 元

目　　录

超级三国志

完全攻略

超级三国志　完全攻略

何谓“三国志”

“三国志”是以汉末的中国为舞台，众多武将争霸的故事，以“三国志演义”为题材的战略级的历史模拟游戏。加入5个剧情的战略，以喜欢的武将一对一对战的“一骑讨模式。”

目标统一中国全土

首先选择喜欢的剧情和君主，达成剧情胜利的条件。玩者成为君主指挥属下将领扩大本国的领域，最后完成中国全土的统一。

游戏结束

玩者担任的君主死亡又后继无人时，那么游戏就结束了。

放逐和后继者

因被敌人捕抓而丧失本国领土时，就会以放逐的情形继续游戏。放逐中的君主就会在某国举兵，只要举兵成功，就会除去放逐的状态。另外君主死亡时，可从属下武将中选出继承人继续游戏。

游戏前进的方法

循环和指令的实行

在战略画面每月1次每国轮流（指令实行的机会），君主一支配2个以上的国家时，自国的各国即轮流1次。在战略画面中，会出示战略指令，只要一委任属地，其电脑就会自动实行指令。

季节和事件

1年有4季，1～3月是春季、4～6月是夏季、7～9月是秋季、10～12月是冬季。一到春季其君主将领都会各自增长1岁，而在秋季就有军资兵粮的收入。另外季节初（1、4、7、10

月），还会发生蝗虫肆虐、洪水等的灾害。

战　争

进攻他国或是被侵略时，这就会演变为战争。而一发生战争就会切换为战争的画面，在战争画面中会出示战争的指令。1次战争最长可持续1个月，到了1个月还没结束时，战争就会被中断。到隔月各国的循环结束后，再从中断的地方开始战争。在战争中断期间，可派遣从邻国自国领地的援军。而一旦决定胜败，在战后处理后即回到战略画面。因战败而丧失自国领地时，君主将被放逐到各国，再伺机在空白地或他国举兵。君主死亡时，要是有属下武将即可选择继承人继续游戏。

国家和武将种类

各国因统治的方法不同，其国家的种类可分为3种。

1. 本国：君主直接统治的国家。
2. 属领：君主属下的太守所统治的国家。
3. 空白地：没有统治者的国家。

武将因任务或权限的不同，其身份可分为4种。

1. 君主：本国及领地的统治者。
2. 太守：君主支配2个以上的国家时，代替君主统治领地的武将。
3. 现役武将：君主的属下武将。
4. 在野武将：没有君主的武将，以〈人事〉指令的〈登用〉可以登用为君主的属下。

摇杆操纵方法

十字钮：选择

A钮：决定

B钮：取消

X钮：帮助

Y钮：武将一览

L、R钮：内容切替

指令的选择

将游标指向想实行的指令上，再按A钮；或在实行指令前按B钮即可取消该指令。

可/否的选择

表示“可以了吗？”的确认时，选择“可”（はい）或“否”（いいえ）后再按A钮；按B钮即是选择“否”。

从一览表中选择

〔选择1个〕将游标指向想选择的项目上，再按A钮。

〔选择复数〕将游标指向想选择的项目上，按A钮其所选的项目就会以红色表示。想取

消时，再将游标指向该项目按A钮即可。所有的项目选择完毕后，再按开始钮。

页数/表示内容切换

一览表无法以1个画面表示所有项目时，按L/R钮切换画面；以十字钮的左右切换表示的内容。

指令说明表示

将游标指出指令后按X钮，就会表示出指令的说明。而按其它按钮，即表示结束。

数值的输入

输入金、兵粮、士兵数等的数值时，就会表示出可以输入的最小值和最大值。以十字钮的左右选择位数，再以十字钮的上下输入数值，再以A钮决定。选择最左的位数时按十字钮的左便是可输入的最大值，而再按1次十字钮的左便是可输入的最小值。

国家的选择

因移动、输送、战争等而选择国家时，画面上的游标指向想选择的国家后按A钮即可。

滑鼠操纵方法

滑鼠本体:选择

左钮:决定

右钮:取消

指令的选择

移动滑鼠本体，将画面上的游标指向想实行的指令后按左插销；或在实行指令前按右插销即可取消该指令。

可/否的选择

表示"可以吗"的确认时，选择"可"(はい)或"否""いいえ)后按左插销；按右插销即 是选择"否"。

从一览表中选择

"选择1个"将游标指出想选择的项目上，按左插销。

"选择复数"将游标指出想选择的项目后，按左插销其所选的项目就会以红色表示。想取消时，再将游标指出该项目按左插销即可。所有的项目选择完毕后，即选择"可"。

页数/表示内容切换

一览表无法以1个画面表示所有项目时，在"国/武将"或"内容"的隔壁按左或右插销，即切换各自的画面。

指令说明的表示

按左插销画面上的“ヘルプ”钮后，就会表示出指令的说明。而再次按左插销“ヘルプ”钮，即表示结束。

数值的输入

输入金、兵粮、士兵数等的数值时，就会表示出可以输入的最小值和最大值。将游标指向输入的位数后，按左插销即提升数值；按右插销即降低数值一选择“可”即示为决定，按左插销画面上的“(最大值)/(最小值)”的表示，即可输入各自的数值。

国家的选择

因移动、输送、战争等而选择国家时，画面上的游标指向想选择的国家后按左插销。

游戏的安装

将卡带插入卡匣孔中，打开电源即开始片头画面。使用滑鼠时，在打开电源之前先连接滑鼠，以开始钮或左插销中断片头向前推进。

操作方法选择

选择操作方法，按摇杆的操作钮或滑鼠的操作钮其中之一，以后就可以摇杆或滑鼠之一进行游戏。摇杆连接在摇杆插孔 1、2 两方时，就没有操作方法的选择。

★游戏的选择：从以下 3 种之中选择其一。

“开始新的游戏”……前进到“游戏内容的设定。

“从存档之处开始”……从记录之处再次开始游戏。

“一对一对打的模式”……进行一对一的对战。

★游戏内容的设定：设定游戏的内容。

1. 剧情：1～5，选择进行的剧情。

2. 玩者人数：0～8 人，决定玩的人数，设定为 0 时，便可观看电脑同士兵对战的示范画面，要停止示范画面时，只要按重来钮即可。

3. 英雄：(0～　)，决定要玩的英雄(君主)，因剧情不同，其可选的君主人数也有所差异。

4. 身体・知力・武力・神赐能力・运势：MAX 各 100，决定英雄的能力值，按任何按钮停止轮盘即作决定。5 个项目决定后，要是没有问题，即选择“可”；要是想重新决定时，即选择“否”。

5. 等级：1～10，决定游戏的难易度，数值越大其困难度也就越高。

6. 战斗：看或是不看，决定要不要看电脑同士兵的战争。

游戏开始

结束所有的设定后，即以“可以了吗？”确认。一旦选择“可”其游戏即开始，要是选择“否”就可重新选择各自的项目。

存档、读取、结束

在〈其他〉指令的〈机能〉中，选择〔存档〕〔读取〕〔结束〕的指令。

〔セーブ存档〕 存档游戏的资料，而可以存档的地方只有1个。

〔ロード读取〕 从上一次所存档之处再开始游戏。

〔终了结束〕 结束游戏。

剧情介绍

剧情：此游戏中备有5种剧情，而每种剧情的开始年代、可选的君主、胜利的条件也都有所差异。

剧情一　打倒董卓：189年

时代背景：

189年，大将军何进联合袁术、袁绍企图暗杀宦官、但却为宦官所杀。趁着内哄而进入洛阳的西凉董卓，废弘农王、立献帝并掌握中央实权。正当此时，袁绍、袁术、曹操的将领皆纷纷逃出洛阳，亡命到关东。

董卓旁若无人的恶政，使得怒火冲冠的猛将皆纷纷投靠于打倒董卓的号召下。之后支持三国志的强者们的目标皆指向洛阳，因此深察危机的董卓即在190年迁都于长安并烧毁洛阳。就这样三国志的时代，已流入乱世之中。

胜利条件：

支配30个国家以上，且拥有洛阳(20国)、长安(21国)。

剧情二　曹操的得势：195年

时代背景：

192年，司徒王允设计让曾是董卓部下的吕布倒戈而能成功的诛杀董卓。董卓死了之后，诸将领莫不趁机夺取政权，也因此中国全土四分五裂，而在地分争权频生之中，失败之人也为数不少。江东的孙坚也在荆州的刘表争夺之中战死，之后就由儿子孙策继承。

就在此时，壮志凌霄的曹操的活跃也开始被受注目，198年在下邳扼杀吕布，并建立起后魏的基础。

胜利条件：

支配30个国家以上，或拥有洛阳(20国)、长安(21国)。

剧情三　新时代揭幕：201年

时代背景：

199年，袁绍在易京大破公孙瓒，而延伸其势力到北方。这时的刘备未拥有固定的领地，仍旧过着半放逐的状态，最后乃投靠于袁绍。

继承长沙太守孙坚之位的孙策26岁即遭暗杀，而由弟弟孙权继承。另一方面畏惧北方之狼袁绍之力的曹操，决定左右今后命运的一大决战。

胜利条件：

支配 40 个国家以上。

剧情四　孔明出芦：208 年

时代背景：

曹操讨伐袁绍和袁术后，即顺利的延伸其势力。另一方面，在南方刘璋和孙权因摆开阵势，正困扰着刘备。刘备寄身于荆州的刘表篱下，过着无用驰乘于战场的安稳日子。有一天刘备意识到肥肉横身的大腿，而感叹自己将未立功名就此老死。但是 207 年，因所谓的“三顾茅芦”而一得最高的军师孔明，也因此开始着手夺取荆州。接着在 208 年，即发生了牵涉到拉开三国时代序幕的“赤壁之战”。

胜利条件：

支配 40 个国家以上。

剧情五　三国时代：215 年

时代背景：

在“赤壁之战”获胜的刘备，势力得到确实的伸张，三国鼎立的时代终于来临。刘备听取庞统的提言而提兵进取蜀地，而进攻 3 年之后，刘备终于取得梦寐以求的成都蜀地。“曹操魏”“孙权吴”“刘备蜀”，中国疆域已被分割为三，三国时代也越来越进入高潮。而在魏、吴、蜀之中，到底是由何人统一中国的呢？

胜利条件：

支配所有 58 个国家。

武将介绍

□刘备：字玄德，具有汉室血统，一心想恢复汉王朝而建立蜀国为初代皇帝。年轻时以做草鞋贩卖为生，但因讨伐黄巾之乱而与关羽、张飞在桃园结义。经过一段时间的反复出阵、败走、放逐之后，即投靠于陶谦、曹操、袁绍、刘表之下。之后因尽“三顾茅芦”之礼迎接孔明为军师，并听从“三分天下之计”取得蜀地，进而慢慢地扩充领土。

□关羽：字云长，是个堂堂 9 尺以上的男子汉，是蜀国五虎将之一。因蓄留一脸漂亮的胡须而闻名，也因此被称为“美髯公”。和张飞都是刘备兴兵以来的部下，3 个是义结金兰的好兄弟。以“重情义”闻名，被曹操捕虏时也相当重视和刘备的情义而坚持不肯投靠曹操，对曹操而言也“义”奉为至上，因而释放关羽回到刘备之处。

□张飞：字翼德，据说身高 8 尺，蓄着一脸像虎须的胡须，一口震耳欲聋的声音。刘备在“长阪之战”为曹操所破时，站立于长阪桥中央，仅以 20 骑防止追击而至成千上万的敌军溃退。

□诸葛亮：字孔明，官拜蜀国丞相，也被称为卧龙、伏龙。因刘备手下徐庶的推荐，而以“三顾茅芦”之礼被迎接。这时披露“三分天下之计”以来，孔明作为刘备军师而结为“鱼水之交”。

在“赤壁之战”作为使者被派遣到吴国，而大败曹军。另外，让刘备能不费一兵一卒即顺利进入荆州，进而成功的夺取蜀地。不久刘备称帝，即被封为丞相，鞠躬尽瘁地发挥他的才

能。

□曹操：字孟德，祖父是名宦官，而是为养子的其父曹嵩，则是以行贿而取得高位的人物。因此曹操对于自己的出身怀着相当高的自卑感，其少年时代据说是个天才型说谎家。20岁时即为侍卫队长，之后灵巧的运用其机智而渐渐的崭露头角。

讨伐黄巾贼，加入反董卓军之后，即迎接献帝建立起一股相当大的势力，并结合刘备之力讨伐吕布。之后袁绍也在“官渡之战”阵亡，之后即和逃亡荆州的刘备作战。在赤壁之战，虽然被刘备、孙权的连合军所攻破，但仍计划再起而从魏公变成魏王。

□孙坚：字文台，17岁时因征服海盗而被提拔做官，而28岁时讨伐黄巾贼而被任命为长沙郡的太守。以袁绍为中心的反董卓军组成之后，他以作为袁术的部下直驱洛阳，从古井之中取得掌国的玉玺。之后听取袁术之令和荆州的刘表作战，冲散其部下黄祖之军，但命中黄祖部下所放之箭而战死沙场。

□孙策：字伯符，为孙权的兄长，父孙坚死后即归付袁术，但不久即对袁术生起强烈的反感。因此不惜典押玉玺借兵马，在江东建立自己的势力，而被称为“小霸王”。之后身中私通曹操的许贡部下的毒箭，虽接受名医华佗的治疗仍旧撒手归西。

□孙权：字仲谋，是孙坚之子，孙策之弟，19岁即继承父兄之位，背负建吴的使命。属下之中拥有周瑜、吕蒙、陆逊等一流人物。另外在“赤壁之战”中，和刘备、孔明同盟以火攻讨伐曹操；在“夷陵之战”转而连魏破关羽，而将荆州纳入囊中。在魏、蜀战争之际，也扩展了不少势力，而在江东地域建立起吴国，自封为初代皇帝。

□周瑜：字公瑾，自幼和孙策即是至亲的好友，并同时迎娶大小乔为妻的结拜好兄弟。孙策遭暗杀之后，即辅佐年幼的孙权，成为家臣中心，对吴贡献极大的名将。

而曹操进攻时，大多数主张同盟，只有周瑜极力主张开战，左右了孙权的决断力。之后和鲁肃、黄盖设计“苦肉计”，自己并成为水军司令官活跃大获全胜。

□刘表：字景升，组合汉王室流派，从年轻时代即以儒者闻名。在荆州平定群雄同时取得这些兵力，镇守这块袁绍、孙坚觊觎已久的荆州。以来15年左右，拥有安定的经济和和平的荆州，已成为儒者和知识人士的聚集地。刘表为儒者开设求学问的场所，并从事书籍的校订作业。

□马腾：字寿成，马超之父，虎背熊腰，长相威严，但个性确是相当温和。他本身具有蒙古人的血统，因此部下之中拥有为数可观的西凉猛兵。

曹操在许都掌握实权时，加入以董承为中心奉帝之令暗杀曹操的计划，但被发觉之后即逃回本国。之后，从西凉州被传到首都，就在第2次的暗杀计划之前，为曹操所诛杀。

□袁绍：字本初，出身于后汉时代的名门袁绍。策划诛杀宦官，但董卓军进入洛阳后，惧怕其势力而逃出都城。之后，随着曹操讨伐董卓而被封为统帅，但并非要复兴汉室而只是想扩张本国的势力而已。在“白马之战”中遭曹操军进攻，且属下颜良、文丑被当时投降曹操的关羽所杀而败退。

□袁术：字公路，袁绍的堂兄弟，因讨伐黄巾贼而声名大噪，而为大将何进提携，但何进遭宦官暗杀之后，即和袁绍大肆屠杀宦官。是名野心极大的人物，且和一心想建立起一个属于袁家的帝国的袁绍对立，因此在淮南称帝。

□刘璋：字季玉，继承父亲刘焉成为益州知事。听到曹操将远征之后，为了抵抗曹操的侵略而听取张松、法正等亲刘备派的意见，将刘备迎到蜀地。但是刘备老早就一直虎视眈眈想

掠夺蜀地，不知情的刘璋显然已经引狼入室。官兵早备有战争之心，但刘璋不愿伤及无辜的百姓而让城。

□董卓：字仲颖，事实上灭亡后汉之后即揭开了三国时代的序幕。年轻时代为地方官而展转各地，镇压黄巾之乱和趁包围宫廷的势力，夺帝取洛阳。以后颠复略夺、暴行、杀人等恶行使得城都陷入恐慌之中，不久兴起反董卓行动，且遭拉拢董卓心腹吕布的王允所杀，尸体被弃于市场，民众莫不欢心鼓舞。

□吕布：字奉先，是后汉末的群雄之一。最初同奉丁原，加入何进诛杀宦官之计而进入洛阳。但是被董卓破坏，即手提丁原首级倒戈董卓，由于种种功绩而结为父子之缘。但是因司徒王允的"连环计"，而破坏了和董卓的关系，最后董卓竟遭吕布所杀。之后随着袁术、袁绍展转各地，并求刘备相助。

画面和资料的状态

画面的状态

★战略画面：游戏一开始，鳔会表示出战斗方面的资料，而在此画面实行战斗指令。

★势力地图：在战略画面按 B 钮或右插销，便会表示出势力地图。

★领地、武将一览：以〔その他〕指令中的〈情报〉，选择〔领地〕或〔武将〕的指令，就会表示领地、武将一览表。

★战争画面：一进入和他国战争的状态，即表示出战斗画面。

★战场地图：在战争画面中按 B 钮或右插销，即表示出战场的地图。

国家资料的状态

在自领国中轮流循环时，或选择〔情报〕指令的〈领地〉时，即表示出国家的资料。

★国家号码一州名：就是指令实行中的国家号码和所属的州名，共有 15 州，因州的种类不同，其国家的土地也不同。

★君主：其国家支配者的名字，自领国中一进行循环轮回，就会表示出玩者君主的名字。以〔情报〕指令的〈他国〉观看他国的状态时，就会表示出他国的君主名。

★太守：其国家统治者的名字，在本国会表示出君主名。在属领部下之中，其神赐能力、对君主忠诚度高的武将将自动成为太守。而太守一倒戈，其太守所统治的国家就会成为敌国的领地。

★金钱(军资金)：其国所蓄存的金额，每年秋季从百姓中征收税金。城、人口、土地的价值，民忠诚度高时，所征收的量也会增加。

★兵粮：其国所蓄存的米量，每年秋季作为税金向百姓征收。城、人口、土地的价值，民忠诚度高，洪水机率越低时，所征收的量也会增加。

★借款：向商人所借的金钱，借款每季会随利息的增加而增加。一到秋季，借款就会自动偿还。因金钱不足而无法偿还时，就会全额保留到翌年。

★利率：和该国商人交易时的利率，每国在每年春季都会产生变化。该值越大其借款的利息就会增加，行市也拿该值为基准。

★行市：该国稻米的行市，表示金 1 可买的米量。

★城：该国城的大小，城市越大，则秋季的税金征收量也就越多。而从城的征税量不固

定，城是以〔军事〕指令的〈筑城〉可以扩大。

★名马：该国保有的马数，作为登用武将时送给武将的礼物使用。

★铁：该国保有的铁矿石的产量，铁以〔取引〕指令的〈锻冶〉制作武器。以〔军事〕指令的〈搜索〉发现就会增产，也有完全不生产铁的国家。

★土地：该国的农业生产力，联系到秋季的税金和兵粮的征收量。

★洪水：洪水侵袭该国的机率，一到夏季在黄河、杨子江流域的国家容易遭洪水淹没，其被害的可能性也就越大。有大河的国家，一到夏季其发生洪水的机率就会提高3，所以也就提高遭洪水所害之苦；而没有大河的国家其发生洪水的机率仍旧为0。其洪水发生的机率可用〔内政〕指令的〈洪水〉进行治水工程降低。

★人口：该国的百姓人数，并未包括该国的士兵人数。人口少相对的其秋季的税金和兵粮的征收量就会减少，人口一到春季就会提高20%，但以〔军事〕指令的〈登用〉雇用士兵，其人口就会扣除掉所雇用士兵的人数。

★民忠（百姓忠诚度）：该国百姓对君主的忠诚度，该值越低其稻米的生产力就会低落，也就容易发生传染病。其该值要是极端的低，就容易形成百姓造反。

百姓的忠诚度每个季节都会慢慢得下降，另外要是实行〔内政〕指令的〈征收〉或〈略夺〉、以〈外交〉指令的〈土地〉交换土地，其百姓的忠诚度也会跟着下降。以〔人事〕指令的〈施し〉布施，便可提升百姓的忠诚度。

★武将（现役武将）：该国太守属下的现役武将人数，一国之中的现役武将最大人数为28人。

★士兵：该国太守属下的士兵人数，士兵人数可以〔人事〕指令的〈登用〉雇用士兵增加，但会因灾害和战争而减少。

★在野（在野武将）：于该国未做官的武将人数，尚未被发现的在野武将可用〔人事〕指令的〈搜索〉找出；而已发现的在野武将不论在本国或他国，都可以用〔人事〕指令的〈登用〉调配。

●武将资料的状态

选择〔情报〕指令的〈武将〉时，或漂泊中轮到自已的循环时，就会表示出武将资料。

★武将名：武将的名字。

★身份：武将身份。

★年龄：武将的年龄，高龄的武将会有意外死亡。

★身体：武将的健康状态，春季时该值一降低，死亡的机率就会增高，在本国中发生传染病时就会降低。

★知力：武将知的能力，经由所有的战略，战争影响到指令的成功率或成果，以〔人事〕指令的〈施し〉将书籍送给武将就可提升。

★武力：武将的武术力，影响战争。在战争中打倒敌人即提升；要是被捕即下降。

★カリスマ：武将的魅力，影响〔人事〕指令的〈登用〉或〔外交〕指令的成功率或成果。进行〔内政〕指令的〈略夺〉后即下降。布施5000以上的兵粮给百姓，该国的剩余兵粮变成未满100即提升。

★运势：该武将天生俱来的运气，影响到〔外交〕指令或〔人事〕指令的〈搜索〉和〈登用〉等的成功率。

★知力经验值:武将战斗能力的经验值,实行〈洪水〉〈开发〉〈密计〉〈搜索〉〈外交〉〈筑城〉指令后便会提升,而经验值达到100时,知力会提升1。

★忠诚:做官君主的忠诚度,忠诚度低的武将容易发生倒戈。以〔人事〕指令的〈施し〉,施予武将就可提高。

★士兵:该武将所属的士兵人数,以〔军事〕指令的〈征兵〉雇用就可增加。

★兵忠:士兵对武将的忠诚度,施予武将便可提高士兵的忠诚度。

★训练:士兵的训练度,该值提高对于战争的机动力也会增高,而我方的损害也会减少。以〔军事〕指令的〈训练〉提高。

★武装:士兵的武装度,国家保有铁矿时,以〔内政〕指令的〈取引〉制造武器即可提高,武装度一提高就有利于攻击,但机动力降低。

★水军:处理水军的能力,一有此能力,在战争中部队需渡过河、湖、海时,其必要的机动力就会减少。

★玉玺:证明是为中国天子的宝物,一旦拥有其所属武将便会纷纷投靠,而容易登用武将。但是持有玉玺的君主,容易被敌国君主侵略。

★敌对心:该君主对玩者的君者所持的敌对之心,该值越大被进攻的可能性越大,敌对心在10以下,就不会被攻击。

★贡献度:该君主对玩者的君主所贡献的程度,该值达到100时,就会要求赠与土地。在自国领域之中,让渡1国给该君主,或将该国的武将撤离到周边的自国领域或空白地。贡献度是一接收敌君主的赠物或嫁女儿时便会提升。

★娘:该君主女儿的人数。

★娘が妻:玩者君主将女儿下嫁给该君主时会表示出来,而进攻该国的君主时,其君主的魅力和百姓的忠诚度就会下降。

□战略指令的实行:轮到自己的循环时,就会表示出〔内政〕、〔取引〕、〔军事〕、〔人事〕、〔外交〕、〔情报〕、〔その他〕的战略指令,在从中选出一个战略指令后实行。

□内政:实行国家的内政。

★开发:实行开垦,提高生产力。即使是相同的预算,也会因指挥的武将能力的差异而有所不同。

★洪水:实行洪水对策,降低发生洪水的机率。即使是相同的预算,也会因指挥的武将能力的差异而有所不同。

★征收:临时向百姓所征收的税,一年中除了普通税收的秋季以外还可以进行,但会降低百姓的忠诚度。

★掠夺:抢夺百姓的金钱和粮食,因此百姓的忠诚度会极端的下降,而且玩者的君主的魅力也会下降。该国武将中武力高的人会提升其忠诚度,而知力高的人会降低其忠诚度。

□取引:和商人或锻冶屋进行交易。

★商人:和商人进行交易,交易的价格会被行市的变动所左右。除了特定的国家之外,要是有商人就没有范围。但商人是不会拜访百姓忠诚度低的国家、土地价值低的国家、南部的国家、冬季北部的国家。

借金:向商人借款,借款是自国领内合计到1000为止,借款的归还以〈返金〉实行,不然在秋季便会自动进行。

返金:归还借款给商人,这时也必须偿付利息。

米卖:出售粮食换成金钱,价格依照市价。

米买:购买粮食,价格依照市价。

锻冶:由锻冶屋制造武器,每制造1个武器就必须给付10铁和1金,金钱不足时也会帮你工作。

□军事:实行战争等的军事活动。

★移动:将武将移动到临接的自国领域或是空白地,选择使其移动的武将和移动目标的国家,移动时可以输送军资金和粮食。使其武将移动到空白地,就变成该国的自领国。一使其武将移动,其所属移动到冬季时,部分士兵将会因寒冷而冻死。

输送:输送军资金、粮食到其他的自领国,在输送途中会有被山贼袭击的危险,尤其是运输量多时或不是临接国之国时增加其危险性,冬天不会在北方之国输送。

★战争:进攻临接之其他国家,在战争中的国家不可进攻。可以进攻一个国家的武将人数合计共10人,一派遣10名武将就不可派遣援军。

自国在战争中时,即可以派遣援军,该月所有的国家实行战略指令后,就会形成战争(战争画面)。

※进攻不是战争中的国家时,必须决定统率,而君主亲临战场时就一定要让君主成为统率。

★训练:训练士兵提升战力。

★筑城:建成,有可以筑城的资金时,画面中会表示出旗印。指定筑城的场所,其城大小的上限因国家而有所差异,旗印一个也没有时,就无法建筑城市。

★密计:派遣武将到他国从事降低武将或百姓的忠诚度,或烧毁兵粮的仓库。

武将:传播敌君主的恶烈谣言,降低该国武将的忠诚度。

民:向百姓传播奇怪的谣言,降低百姓的忠诚度。

兵粮:火烧堆放兵粮的仓库,烧尽3分之1的兵粮。

★征兵:雇用百姓为士兵,隶属玩者的君主或部下武将。武将可以拥有的士兵最大值为20000人,要雇用100名士兵就必须准备军资金10和粮食100。另外,人口因全士兵人数减少时,就无法雇用兵士。

★再编:重新将全士兵分配给现役武将,选择想减少士兵数的武将后减少士兵数,于是就会表示出剩余的士兵数,其次选择想增加士兵数的武将后分配。

□人事:实行武将的人事。

★施し:施予百姓和武将,一进行施予,其百姓的忠诚度就会提升,但成果不论是金钱或粮食都不会改变。

※施予百姓的粮食超过5000以上,而使得该国的粮食未满100时,就会提升支配该国的君主的魅力。

★武将:将金钱、粮食或书籍施予武将。

金:提高武将对君主的忠诚度、士兵的忠诚度。

食料:提升武将的忠诚度和士兵的忠诚度,成果比金钱稍微差了点。

书物:知力在2以上的武将仅限于同国时,知力提升1,要有金5。

□搜索:寻找铁矿、军事资金、人材、玉玺,进行搜索时要有金3~4。

铁：寻找为了制造武器的铁，只有在有矿脉的国家才有效。

金：寻找金的矿脉，一发现矿脉时，就可增加军事资金。

人材：寻找尚未发现的武将，已发现的武将，要是以〈登用〉指令登用成功，就可以成为君主的属下。

玉玺：寻找玉玺，没有一个君主持有玉玺时，那么玉玺一定是隐藏在某个国家。

□登用：迎接或将信、金、名马送给在自国或其他国家的武将作为属下，太守的任用要是成功，该国就成为自国领域，将对于前一君主忠诚度低的武将作为属下，而将忠诚度高的武将降为在野武将。

手纸：不用花费，但成功率也不高。

金：对知力高的武将有效。

名马：对魅力低或武力高的武将有效。

出向：对武力低，知力高的武将有效。前去他国时有被敌人捕抓的可能性。

□委任：委任或解除军主的统治。

委任：将国家的统治委任给太守。

解除：解任正在统治国家的太守。

□外交：和他国进行外交交涉，对手国的反应及向他国交涉时自国的对应中，共有〈承和〉〈断る〉〈斩る〉〈说得〉4 种。

★借金：向他国借款，每次可借到 1000，无息，但借款的归还要是延迟，则和对手的君主关系将产生恶化。

★返金：归还向他国所借的借款，即使不实行〔金返〕一到秋季就会自动归还。

★米借：向他国借粮，和借款相同的只要归还延迟，和对手的君主关系将产生恶化。

★米返：归还向他国所借的米粮，即使不实行〈米返〉一到秋季就会自动归还。

★土地：土地的交换和要求。

交换：要求交换自领国和他国的领地，对手的领地有 2 个以上时，所交换的领地必须是临接对手其他的领地。一交换土地，双方国家的百姓忠诚度便会下降。

要求：对敌对心为 0 的君主，金 10000，或是交换玉玺加上要求土地，而对方的君主不可拒绝。相反的，相对于玩者的君主的其他君主的贡献度达到 100 时，就可向该君主要求土地，这时不可以拒绝。

★婚姻：将玩者君主的女儿下嫁给他国的君主，其对手君主的敌对心自然会下降。但是对手君主的敌对心一提高，使者就会被杀害，那种情况下即魅力和运势都会下降。

★赠物：赠物（金、兵粮、玉玺）给其他君主，即可降低对手君主的敌对心。

★共同：唆使其他君主进攻别的君主。

★停战：向战争中的国家提出停战，一旦成功即可撤离进攻的一方中止战争。

□情报：观看国家或武将的情报，除了〈他国〉外，不属于指令实行的次数，以 1 次的指令就可以看到任何国家的情报。

★他国：会表示出每个国家的状态和武将的模样。

★领地：表示出成为自国领地的国家情报。

★武将：会表示出指令实行中国家的武将情报一览表。

★州别：会表示出州别地图和各州的特征。

□〔その他〕:其它的指令。

★放浪:出外漂泊旅行,每名武将留下500名士兵其它全员解雇,领地有2个以上时,属领的武将降为在野,该国即成为空白地。即使在本国,无法带在身边的武将也都降为在野使该国成为空白地。

★休养:该循环中结束战略指令的输入。

★机能:实行存档、读取、结束、各种的设定。

セーブ:存档游戏途中的资料。

ロード:读取已存档的资料。

マウス:变更操作的方法。

アニメ:是否要以动画表示的切换。

ステレオ:切换立体声或普通声音。

ウエイト:在1～10之间变更讯息的表示时间,数值越小其表示的时间越短,最初被设定为5。

终了:结束游戏。

战争:是否观看电脑间的战争的切换。

□外交交涉:应付和其他君主的外交交涉。

★承知:答应交涉的内容。

★断る:拒绝交涉的内容,但对手君主的敌对心会提高。

★斩る:捕抓使者后杀害,但对手君主的敌对心会提高。

★说得:登用使者为玩者君主的属下,成功与否关系到使者对君者的忠诚度。

□漂泊中的指令:以〔その他〕指令中的〈施浪〉,君者就会出外漂泊。在漂泊期间,只有下列5个指令。

★移动:移动到临国,在空白地中聚集义勇兵,就会加入君主或武将所保有的士兵。而全士兵人数一达到20000人,就不可以继续漂泊而进行举兵行动。移动到他国时有被捕的危机。

★旗扬:在空白地时,就可建国而将该国成为玩者君主的领地。在他国时,即开始和该君主的部队发生战争。

★隐遁:留在其他国家,即使在其他国家也不会被捕,但不能做义勇兵。

★情报:可以看到每国的状态或属下武将的模样,即使实行此指令也可以实行其它指令。

★机能:和〔その他〕指令的〈机能〉相同,即使实行此指令也可以实行其它指令。

战争进行的方法

□战争的流程:以〔军事〕指令的〈战争〉进攻或被攻时,另外在漂泊中在他国举兵时,就会切换为战争的画面。战争中每个部队都会出示指令,部队的移动和攻击是以HEX(四角形)单位进行。

战争的准备

1. 选择战争的国家(仅在玩者进攻时)。

2. 选择参战的部队。

3. 从参战的武将中选择出统帅。

4. 决定运往战场的金和兵粮的量。

5. 最后确认是否要进攻,要是选择"否"中止战争。

★配置:首先分配攻击一方的部队,从战争画面上的旗帜选择配置部队的地点,进攻时要决定把兵粮安置在何处。其次分配守备一方的部队,最低可分配1支部队而最高可分配到10支部队。分配的部队未满10支时,自国中要是有待机中的部队,在循环的最初就可请求援军。而攻击和守备方面都分配结束后,那么游戏就开始了。

★胜利条件:要是符合下列其中一个条件,那胜负就可分晓了。

(1)攻击方面的胜利条件

A. 守备方面的军事资金或兵粮为0时。

B. 占领该国所有的城池(所有的城池都有攻击一方的部队)。

C. 守备方面的武将人数为0时。

D. 守备方面有君主在时,打倒君主。

(2)守备方面的胜利条件

A. 攻击方面军事资金或兵粮为0时。

B. 打倒攻击方面的统帅。

C. 掠夺攻击一方的兵粮(守备方面有部队进入放置兵粮的地点)。

★战后处理:战争获得胜利之后,可从下列3个方法处置被捕的武将。

斩る:杀害被捕武将。

逃がす:放走被捕武将,普通的武将成为在野武将。

登用:任用被捕武将,进攻时登用的武将不参战而可使之待机,而君主则不能任用。

□战争指令

★移动:移动部队。

通常:普通移动部队,每移动1个HEX就会耗损机动力,可以连续移动到机动力消耗完毕时。冬天部队的机动力变得迟钝,所以机动力下降2。

骂声:叱骂临接的敌部队后移动,一旦成功敌部队就会尾随自己的部队移动后,要是失败就是普通的部队。

散开:将部队划分为2移动,从临接散开部队的HEX选择所要移动的HEX,要是就这样持续开着就无法移动。

集结:将散开的部合而为1。

★攻击:攻击敌部队。

通常:攻击临接的敌部队,士兵数为0时,武将就会被捕。

一齐:临接敌部队的所有我方的部队同时攻击,我方部队的人数越多其损害就越小。

突击:向敌部队突击,进行两军凌乱的肉搏战。其中一方的部队士兵人数为0时,即结束突击,而进行突击时要有某个程度的机动力。进行突击时,敌武将的武力要是不高,不必生擒就可杀掉。

计略:设下陷阱,是否成功就要看武将的知力了。要是成功,敌部队的士兵数不但减少,而且机动力也会暂时为0。

火计:在临接的HEX中放火,要是成功其HEX就会被火焰包围,而该HEX中的部队就要撤退到没有火的HEX,或是投降。火焰会因循环的前进而持续扩大,并敌我不分全部烧尽,不可进入被火焰包围的HEX。

★退却:撤退到临接部队的自国领地或空白地,要是没有可撤退的土地时,即无法实行。机动力变少时或临接敌部队众多之地时,被捕的可能性就会提高。武将撤退时只有该武将所率领的部队可以撤退,只有统率撤退时全军才可撤退。

★降参:让自军的武将投降,投降时和战斗时被捕相同,将成为敌人的俘虏。

★待机:使其部队在现在所在之处休息,一实行待机其部队的机动力就会提升1,而机动力最高可提升到15。

★情报:看见自军或敌军的部队状态。

□季节事件:每季必然发生的事件。

★春季:按照武将各自所持之寿命,而直接影响到身体。这时身体值低的武将将因此而亡,在战争之中统帅一旦病死,其所属之部下将投降在野。

★秋季:向百姓征收金、米。给付武将、士兵薪水,要是无法给付,其忠诚度低的武将将转而投靠在野。

□灾害事件:各季节初会发生的灾害。

★洪水:每年夏季在扬子江、黄河流域都会发生洪水泛滥,使得士兵人数、人口锐减,并使得土地价值、百姓忠诚度、洪水发生机率恶倾,只要能降低发生洪水的机率就可防止。

★地震:在一年之中会发生地震,或偶而发生大地震,使得城塌、武将死亡的惨事。

★传染病:在一年之中,会发生传染病,尤其是冬季发生传染病的机率提高。使得士兵数、人口、百姓忠诚度、武将的身体值降低,其百姓忠诚度一提高发生的机率就会降低。

★蝗虫:从春季到秋季,会发生蝗虫肆虐。使得士兵数、人口、土地的价值、百姓忠诚度、其它状态大幅降低,而一到下一季蝗虫会扩展到已发生之国的周边诸国。但一到冬季,蝗虫就会全部灭亡。另外,洪水一同时发生其蝗虫就会全部灭亡,该季就可逃过蝗虫的灾害。

★百姓的叛乱:百姓忠诚度一降低,百姓就会发生叛变。一旦发生叛变,武力高的武将会投靠在野,而武力低的武将会遭百姓捕杀。发生叛变的国家在其空白地的百姓忠诚度会变为0,尤其是进行临时征收或掠夺、灾害一发生,其发生叛变的机率就会提高。

一对一对打模式

在目录中选择〔一骑讨ちモード〕,就可以享受武将们一对一对打的乐趣。一对一对打的比赛形式有"个人战""团体锦标赛""个人锦标赛"3种。1人玩时和电脑对战,而2人玩时则是和对方对战。2人玩的操作,只有摇杆才行。

□比赛的形式:一对一对打的比赛形式是从3种之中选出其一,玩者只能向1人(队)出示指令。

★个人战:进行1回合的1人对1人的对打。

★团体锦标赛:由4个队伍进行团体战的锦标赛,1个队伍由5名武将所构成。比赛是以淘汰方式进行,5人连战连胜的一方获胜。团体战在比赛所减少的体力,必须等到1回合结束才会回复。

★个人锦标赛:16人参加进行个人战的锦标赛,获得优胜就能得到书籍、武器的奖品。

□比赛前进的方法：在目录中选择“一骑讨ちモード”，会被问到“要利用存档资料吗”。选择〔可〕，，就可使用存档资料的武将资料进行一对一对打。此比赛的结果，选择“パラメータの保存”后反映在存档资料的武将资料。若选择〔否〕，就是以游戏初期的武将能力值进行一对一对打。

出场选手的选择

1. 选择出场选手/队伍，首先选择玩者出场的选手/队伍。其次选择对战的对手，而所有可以选择的选手/队伍将变红表示。

〔ア行〕～〔ラ行〕：寻找武将名后选择。

〔ランダム〕：仅随便选出1人。

〔オート〕：随便选择所有的选手。

〔エディット〕：选择队伍中的5名武将，选择结束后即输入队名。

2. 所有的选手/队伍选择结束后，会问及“这样可以了吗?”。选择〔可〕，即可前进到3；要是选择〔否〕，即回到1。

3. 决定要不要向自己的选手/队伍出示指令？是否要观看其他的比赛？

4. 一旦都选择完毕后会问及“以上都可以了吗?”。选择〔可〕，即马上开始游戏；要是选择〔否〕，即回到1。

★比赛的流程：比赛是每1循环攻击1次可进行到第10循环。每循环可各自选择攻击方法，而因所选的指令和武将能力的不同，而决定了攻击的成功与否。一旦攻击成功，就可使对方受创。由于武将之力的高度，即使所选的指令不利也可回避攻击。

★胜利条件：各自的体力有100，先变为0的一方便失败。10个循环终了，双方的体力都有剩余时，则体力多的一方获胜。

□一对一对打的指令：比赛是借由指令的输入进行，输入是按十字钮或A、B、X、Y钮进行。指令共有“大振”(大攻击)、“通常”(中攻击)、“小技”(小攻击)和“挑拨”4种，且各自的攻击力、命中率都不同。一对一对打开始时，可以选择指令的次数会自动分配。

★大振(大攻击)：攻击力高的攻击方法，胜通常、败小技，是容易产生空隙又容易挑拨的攻击。

★通常(中攻击)：普通的攻击方法，胜小技、败大振。

★小技(小攻击)：攻击力低的攻击方法，胜大振、败通常，无空隙又容易挑拨的攻击。

★挑拨：挑拨对手，一旦成功，在数循环之间，对手的命中率和防御力会下降。另外，玩者一方一旦挑拨，就无法自由选择指令。在后面的循环中，被挑拨的武将因怒不可抑，所以攻击力会稍微提升。成功与否关系到和对手知力的差别。

武力经验值和知力经验值：在〔个人锦标赛〕或〔团体锦标赛〕中，每战胜1人就可获得武力经验值。对手武将的能力值提高，其能力值的差距越大，可得的经验值也就越多。

项 刘 记

完全攻略

齐楚汉の三国鼎立

游戏世界及目的

“项刘记”的游戏舞台，处于西元前三世纪初(即秦朝末年)的中国地方。当时由于秦王朝的施行暴政，使得老百姓苦不堪言，于是开始出现民众起兵造反的事件。在各地的起义军中，最有名的是西楚霸王项羽及汉王刘邦，玩家就是要在这两人当中选择一人进行游戏。若玩家选择了刘邦为主角，则玩家的目的就是要打倒宿敌项羽，并且完成中国的统一；若玩家选择项羽为主角，则目的就是要打倒刘邦，建造霸业。

“热血攻略编”

要完成中国的统一及打倒宿敌，首先就必须要有正确的战略方向及方法，以下是游戏中的战略方向之参考介绍：

1. 士兵及物资的确保：得到都市的支配权、确保补给路线的自由行动、得到民众的支持。

2. 包围网的形成：将各国其他诸侯拉拢为我方同伴、登用有实力的人材、增加军队的数量。

3. 战略及战术操作：掌握执行者的特性、以复数部队朝敌方攻击、根据地形来决定作战攻击。

游战胜利及败北条件介绍

若玩家进行游戏到最后，发现符合以下两个条件，则游戏就算破关结束。

1. 在玩家选择刘邦为主角的场合中，打倒了项羽，选择项羽为主角的场合中，打倒了刘邦。

2. 将不属于自已势力范围之内的诸侯全部打倒，或是将他们收为势力范围之内。

若玩家进行游戏到最后，不幸遇到以下的场合，则游戏就算失败结束。

1. 玩家所选择的主角(项羽或是刘邦)不幸死亡。

游戏进行方式介绍：以下图表是"项刘记"游戏中的游戏进行方式，一个月有两回合的指令执行机会。

1. 移动状态(自军/敌军)1 周目→2. 战略状态(自军/敌军)1 回合→

1. 移动状态(自军/敌军)3 周目→2. 战略状态(自军/敌军)1 回合 1 个月

游戏主角介绍

项羽：

〔姓名〕：项籍。〔字〕：羽。〔出生年〕：西元前 232 年。〔出身地〕：下相。

〔家系〕：项羽的祖先代代身为楚国的武将。项羽从小就死了双亲，由其叔父项梁扶养长大。

〔特征〕：身长八尺余(相当 184 公分)，力气特大，一个眼睛里有两个瞳仁。

〔长处〕：豪气万千，具有果断的行动力。〔短处〕：个性残酷暴躁，并且刚愎自用。

〔得意技〕：一刀两断。〔喜好物〕：虞姬、骓马。

见到秦始皇时所说的话："彼可取而代也"(我可以取代他的地位)。

刘邦：

〔姓名〕：刘邦。〔字〕：季。〔出生年〕：西元前 247 年。〔出身地〕：沛。

〔家系〕：父亲为太公，母亲为刘温。刘邦为家里的老么，在他上面还有两个哥哥。

〔特征〕：额头很高，鼻子又长，具有帝王之相，左边的大腿上长有七十二颗黑痣。

〔长处〕：度量大，具有容人的雅量，又肯接受部下的劝谏。

〔短处〕：不懂得宫廷礼仪，有时候会显露出其市井流氓的气息。

〔得意技〕：人材劝诱、逃走。〔喜好物〕：酒、女人，有能力的人物。

见到秦始皇所说的话："大丈夫当如是也"(大丈夫就应该要如此)。

游戏操作方法介绍

〔十字钮〕：游标的上下左右控制，指令的选择。〔A 钮〕：指令的决定。

〔B 钮〕：指令的取消。〔X 钮〕：军队一览表表示。

〔L 钮〕：指令的决定，。在野战面时可以 L 钮来转换方向。

〔选择钮〕：指令的取消。〔R 钮〕：势力地图表示。

资料视窗切换介绍

在情报画面的一览表中，若情报的资料有二页以上的情况，则在资料下方会有两个箭头的符号出现。这时候可以压下十字钮的左右键，来切换情报的显示视窗。若玩家使用滑鼠来进行游戏，则资料视窗的右方会出线一长形符号，玩家可以将游标移动到长形符号上方或是下方的箭头处，再按下滑鼠的左键来观看前后页的资料。

数值键入方法介绍

在游戏中，当玩家碰到有关金钱、粮食、士兵值的场合时，几乎都需要键入数值，以下是键入数值的单位及画面介绍：

键入数值的单位：

〔最小〕：指令实行中，可键入数值的最小值。

〔一点〕：军队及土地和玩家所持的数量之25%。

〔一半〕：军队及土地和玩家所持的数量之50%。

〔大都〕：军队及土地和玩家所持的数量之75%。

〔全部〕：军队及土地和玩家所持有数量之全部。

〔人力〕：；数值介于"最小"和"全部"之间，由玩家自行决定。

键入数值画面：

〔00〕：键入两个单位的0。〔→〕：取消前一个数字。

〔中断〕：将键入数值的画面中断，回到上一个画面。

〔最大〕：键入目前可以键入的数值之最大值。

〔消去〕：取消目前决定的数值，再重新键入。

〔决定〕：将键入的数值决定执行。

游戏内容之设定

〔ツナリオ〕：游戏的时代选择，共有四个时代可选择。

〔レベル〕：游戏的难易度选择，共有初级、中级、上级三种选择。

〔战斗〕：是否要观看战争画面，玩家可以选择见、不见及任意三种之中的其中的一种。

〔プレイ人数〕：游戏人数决定，共有0～2人的选择。若玩家选择0人玩，则游戏会以电脑间的对战的自动进行。

〔君主〕：玩家角色的决定，只有项羽及刘邦两位君主可供选择。当玩家决定其中的一位之后，再选择"可"即可离开，若不满意的话，可以再选择"否"重新设定。

*当以上一切游戏设定的选项全部执行完毕之后，电脑还会再询问玩家是否确定所有设定？若玩家决定之后，则选择"可"之选项确定离开。

游戏的储存、取出、终了

若要选择执行游戏进度的储存、取出，则可以在平常战略指令中的"机能"指令中执行。其中的ヤーブ指令是储存游戏进度，ロード指令是取出游戏进度。若玩家选择终了指令，则电脑会询问玩家：是否要将游戏交由电脑进行下去？若玩家选择"可"，则游戏的操控权将交由电脑来执行。

游戏流程介绍：

内政(国力之增强) → 战争(版图之扩大) → 内政(国力之回复) → 外交(人物与交涉)

→ 战争(势力之力扩大) →…重复不断…→ 打倒对手

军队与人物介绍

〔兵士、君主、人物〕:在一个军队中,里面一定会有士兵、君主或是君主所派遣的人物在其中。军队的战斗力,往往由率领军队的君主或人物之能力值,及军队的机动力来决定。一个军队最多只能有五人在其中(包含君主在内)

〔人物之报酬〕:给予军队的付随人物薪水。当支付的报酬金愈高的时候,则可以提升人物的战斗力或是统率力;若支付的报酬金太低,则人物对主君的敬慕度就会下降。每一回合要给予人物一次的报酬。

〔兵士的兵粮支付〕:给予维持军队生存的兵粮。每一回合要给予部队一次的兵粮,若支付的兵粮不足以养活士兵,则军队的士兵数量会逐渐减少。

〔军队之种类〕:在地图画面中,项羽的军队及其势力军是以浅青色表示;刘邦的军队及其势力军是以赤色表示;其他的独立军则以深青色表示。若军队的人物符号中,头盔上方有一红色的鬃毛,则表示此军队是君主的军队;反之,若头盔上方无任何鬃毛,则表示此军队不是君主的军队。

都市种类及规模介绍

在本游戏中,都市的全部数量共有39个。其中都市的种类共可分为四种,分别为商都系、军都系、关、首都,每一种类型中的都市,又可以依其规模大小的不同而有所分别,规模愈大,则其防御力也就愈强。以下是四种类型都市的规模介绍:

〔商都系〕:集结了用兵力数值高的人物。可以用"土地"指令中的"开发"指令一项来提升都市的规模。商都系的都市规模由小到大介绍如下:

村落←町←都市←大都市←杀仓←岩←要塞←城

〔军队系〕:集结了战斗力数值高的人物。可以用"土地"指令中的"筑城"指令一项来提升都市的规模。军都系的都市规模由小到大介绍如下:

杀仓←岩←要塞←城

〔关〕:处于关里的人口数值,随着主君的支持率、友好度及疲弊而产生变化。

〔首都〕:当都市或大都市、城发展到了一定的条件之后,就可以选择其中之一作为首都。首都的决定或迁都的执行,在一月或七月的游戏事件中会出现。首都的设定必须考虑到补给路线的输送、都市收入的多寡等等因素。

军队情报项目介绍:(包含军队情报一览及个别军队情报)

情报项目	情报内容
军队番号	军队的编号〔军〕。
付随人物	军队中所付随的人物,一个军队最多可以付随五人,可以用"登用"或"再编成"指令来增加或减少军队的付随人物〔付随〕。

情报项目	情　报　内　容
军 资 金	军队所持有的金额数量，最大值可以到达 9999。当执行“补给”或“略夺”指令时可以增加资金额；“执行人物的支给”、“酒宴”、“开发”、“筑城”、“购入”等指令时，会减少资金额“资金”。
兵　粮	军队的持有的兵粮数量，最大值可以到达 9999。当执行“补给”或“略夺”指令时可以增加兵粮数量；执行“兵士的支给”、“土地的施与”指令时，会减少兵粮 数量“兵粮”。
行　动	显示军队是否已经执行指令。执行指令之后的军队，其行动一栏会以“济”字表示；还没有执行指令的军队，其行动一样会以“未”字表示〔行动〕。
兵 士 数	军队所拥有的士兵数量，最大值可以到达 9999。当执行“征兵”指令时可以增加士兵数量；执行“战斗”指令或是遇到“灭害”、“兵粮数等于 0”的情况时，士兵数量会减少〔兵士〕。
士　气	军队士兵们的士气值，最大值可以到达 100。军队的士气值多寡会影响其作战能力，若在战争中，军队的士气值未满 30，则此军队的攻击力几乎无效。当执行“休养”或“略夺”指令时可以增加士气值；执行“隐密行动”、“强行移动”指令或是遇到“灭害”的情况时，士气值会减和。此外，执行“战斗”或是“征兵”指令也会影响士气值的增减〔士气〕。
武 装 度	军队士兵们的武装度，最大值可以到达 100。军队的武装度多寡会影响其战争中，使用弓矢攻击的次数量。当执行“购入”指令时可以增加武装度；执行“征兵”指令时会减少武装度〔武装〕。
所　在	军队目前所驻在的地方，画面会将军队所在的都市名显示出来〔所在〕。
隐　密	军队目前是否正执行隐密行动。通常行动场合的军队，其军队会以“一”字表示；隐密行动场合的军队，其军队会以、“隐”这表示〔隐〕。
委　任	军队目前是否正处于委任状态。可以执行“委任”指令来将“内政”或是“行动”指令交由电脑执行，处于委任场合的军队，其军队会以“一一”字表示〔委任〕。

土地情报项目介绍：（包含土地情报一览及个别土地情报）

情报项目	情　报　内　容
土 地 名	都市的市名〔土地名〕。

情报项目	情　报　内　容
金	都市所持有的金额数量，最大值可以到达 9999。当执行“补给”或“略夺”指令时可以增加金额；执行“输送”指令会影响金额多寡。此外，每年的 3、6、9、12 月，都市会有金额的收入〔金〕。
食　料	都市所拥有的食料数量，最大值可以到达 9999。当执行“补给”或“略夺”指令时可以增加食料数量；执行“输送”指令会影响食料多寡。此外，每年的 3、6、9、12 月，都市会增加食料的数量〔料〕。
人　口	都市所拥有的人口数量，最大值可以到达 9999 百人。每个月都市的人口都会增加一些，当执行“征兵”指令或是遇到“疫病”等灾害事件时，都市人口就会减少〔人〕。
农地价值	都市的收获率之高低，其最大值因都市的不同而有所变化。农地价值愈高的地区，其收入也就愈多。当执行“开发”指令时，农地价值就会上升；遭到“略夺”或是“洪水”等灾害事件时，农地价值就会下降〔农〕。
所属君主	目前支配此都市的君主姓名，会因执行“入城”或是“战争”的指令而改变〔所属〕。
防御度	都市所持有的防御度，最大值可以到达 200，都市防御度的高低，会随着都市规模的大小产生变化。当执行“筑城”指令时，防御度就会上升；遭到“略夺”或是“战争”等灾害事件时，防御度就会下降〔防〕。
疲弊度	都市住民们的疲弊度，最大值可以到达 100。住民的疲弊度多寡会影响其都市的收入，若疲弊度愈高，则此都市的收入就愈少。当执行“战争”或“略夺”指令时会增加疲弊度；执行“施与”指令时会减少疲弊度〔疲〕。
支持率	都市住民对所属的君主之支持率，最大值可以到达 100。住民的支持率多寡会影响其都市的金钱及米粮之收入。若住民的支持率未满 30，则此都市很可能就会背叛其君主，脱离共君主的势力管辖之内。当执行“施与”、“开发”、“筑城”等指令时，住民支持率会上升；遭到“略夺”或是“战争”等灾害事件时，支持率就会下降〔支〕。
友好度	都市住民对玩家所选择的君主之友好度，最大值可以到达 100。住民的友好度多寡会影响玩家执行“入城”指令的成功与否，当住民的友好度愈高，则玩家就愈容易进入此城。若玩家执行“武力入城”指令成功，则友好度会上升；执行“略夺”指令之后，则友好度会下降〔友〕。

人物情报项目介绍：(包含人物情报一览及个别人物情报)

情报项目	情　报　内　容
人物名	人物的性名〔人物〕。

情报项目	情　报　内　容
年　　龄	目前此名人物的年龄，最大值可以到达100。若人物年龄到达100之后，其体力值的多寡会道致人死亡〔龄〕。
现 体 力	目前此名人物的体力，最大值可以到达100。每一回合都会回复一些体力值，若体力值下降到0的时候，则此人物就会死亡。当执行“强行移动”、“一骑讨ち”指令或是遇到“疫病”等灾害事件时，人物的体力值就会下降〔体〕。
上限体力	目前此人物的体力值之上限，最大值可以到达100〔限〕。
战 斗 力	目前此名人物的战斗力，最大值可以到达100。战斗力的多寡，会影响此名人的“战斗”、“一骑讨ち”指令的成功与否〔战〕。
统 率 力	目前此名人物的统率力，最大值可以到达100。统率力的多寡，会影响此名人物的“内乱镇压”指令之成功与否，此外，也会影响住民的支持率〔统〕。
用 兵 力	目前此名人物的用兵力，最大值可以到达100。用兵力的多寡，会影响此名人物的“移动”、“攻击”指令之效果，此外，也会影响军队指令的执行〔用〕。
外交能力	目前此名人物的外交能力，其等级可以分为A、B、C、D四个阶段。外交能力的高低，会影响此名人物在攻城战场中的“降伏劝告”、“和睦交涉”；外交指令中的“援助要请”之效果〔交〕。
经 验 值	目前此名人物的经验值，最大值可以到达100。当人物执行指令之后、或是军队打了胜仗，都会增加付随人物的经验值。当经验值到达100之后，则此名人物的“战斗力”、“统率力”、“用兵力”都会增加1〔经〕。
军队番号	目前此名人物所属的军队之编号〔军〕。

君主情报项目介绍：（包含君主情报一览及个别君主的情报）

情报项目	情　报　内　容
君 主 名	君主的性名〔君主名〕。
王　　名	君主所持的王名〔王名〕。
势　　力	君主所属的势力表示〔势力〕。

情报项目	情　报　内　容
敬慕度	民众对此位君主所表示的敬慕度，最大值可以到达100。若敬慕度高，则君主容易执行"入城"指令；若敬慕度低，则君主配下的人物会反叛。当执行"与"、"开发"、"筑城"、"入城"等指令时，敬慕度会提升；若执行"略夺"、"征兵"、"武力入城"、"胁迫"、"解任"、"战斗"等指令时，敬慕度会下降〔敬〕。
亲慕度	其他君主对玩家选择之君主所表示的亲慕度，最大值可以到达100。若亲慕度高，则可以将其他势力纳入我方之下，在执行外交指令中的"援助要请"一项也较容易成功。当执行"怀柔"、"援助"指令成功时，亲慕度会上升；若执行"援助"指令失败时，亲慕度会下降〔亲〕。
首　都	目前此名君主所设定的首都之名称。首都的设定位置，最好视都市的补给线有利与否来决定，此外，首都的都市收入也会增加〔首都〕。

主要画面指令介绍：(指一般的主要画面)

指令项目	指　令　内　容
移　动	此项目在后面另行介绍。
休　养	指军队在战略移动的场合中，不执行任何指令，可以增加军队的士气值。
情　报	内容有"军队一览"、"土地一览"、"人物一览"、"君主一览"四种情报项目。详细内容在〔各种情报项目介绍〕中可以见到。
机　能	游戏进行中的各种机能设定。共有"セーブ"、"ロード"、"ウエイト"、"战斗"、"音乐"、"マウス"、"终了"等七项，兹介绍如下： 1. セーブ：游戏进度的记录。 2. ロード：游戏记录的取出。 3. ウスイト：游戏中的讯息表示速度。共有0～9等10个阶段，游戏刚开始的时候，其讯息速度的等级内定为5。 4. 战斗：战斗画面的出现与否。 5. 音乐：游戏中音乐的输出方式切换，有立体声(ステレオ)及单声(モノラル)两种输出方式。 6. マウス：滑鼠与控制器操作的切换，必须要配备滑鼠才能执行。 7. 终了：游戏终了结束，也可以将操控权交由电脑来继续进行。

移动指令介绍:(指主要画面中的移动指令)

指令项目	指　令　内　容
通　　常	军队的通常行军。一回合中可以移动3个单位(若军队的付随人物有用兵力在80以上的人物,则此军队一次可以移动4个单位)。军队在执行通常行动时,可以和其他的部队合流。此外,若军队的周围有敌方的部队,则可用“移动攻击”来攻击敌队。
隐　　密	军队的隐密行军。一回合中可以移动2个单位(若军队的付随人物有用兵力在80以上的人物,则此军队一次可以移动3个单位)。军队在执行隐密行动时,其士气值会下降。若隐密军队的周遭有敌方的部队,则可以“伏兵”攻击来攻击敌队,此种伏击可以让敌方遭受很大的伤害。
强　　行	军队进行长距离的强行行军。一回会中可以移动4个单位(若军队的付随人物有用兵力在80以上的人物,则此军队一次可以移动5个单位)。军队在执行强行移动时,其部队的士气值及体力都会下降。此外,强行的军队可以“移动攻击”来攻击敌队。
攻　　击	对邻近的敌方军队进行攻击。当两军进行攻击的时候,画面会切换为战争画面。在进行攻击前,先要选择参加战斗的部队。

战略指令介绍:(包含了土地、军队、入城、外交四种指令)

土地指令介绍:(在属于玩家势力范围之内的都市执行的指令)

指令项目	指　令　内　容
施　　し	对都市之内的父老执行施与的行动。指令内容还可以分为“酒宴”与“分配”两种,兹介绍下: 1. 酒宴:招待都市中的父老进行宴会。执行此项指令之前,必须键入欲花费的金额,金额的数量会影响“土地的人口”、“支持率”、“君主的敬慕度”之增加数值。 2. 分配:分配食料给都市内的住民,可以提升“支持率”及“敬慕度”。执行此项指令之前,也须先键入欲分配的食料量。
登　　用	指令内容可分为士兵的“征兵”及“人材”的登用的两种,兹介绍如下: 1. 征兵:对都市内的住民实行征兵。执行征兵指令之后,军队的“兵士数”会增加;住民的“支持率”及“敬慕度”会下降。 2. 人材:将处于我方都市之内的人物加以登用,要注意的是一个军队最多只能有五个付随人物。执行人材指令之后,军队的“人物数”会增加。
购　　入	军队进行武器的购入。执行此项指令之前,须先键入欲花费的金额。当军队执行购入指令之后,则其在战斗中执行“弓矢攻击”指令的次数会增加,军队的“武装度”也会提升。

指令项目	指　令　内　容
开　　发	对都市内农地的开发。执行此项指令所花费的金额，依军队的士兵数而定。当玩家执行开发指令之后，都市的收入会增加。此外，都市的“农地价值”、“支持率”、“敬慕度”也会提升。
筑　　城	对都市城墙进行建设。执行此项指令所花费的金额，依军队的士兵数而定。当玩家执行筑城指令之后，都市的“防御度”、“支持率”、“敬慕度”也会跟着提升。

军队指令介绍：（在属于玩家的军队中执行的指令）

指令项目	指　令　内　容
物　　资	指令内容可分为军队物资（金钱及兵粮）的“补给”与“略夺”两种，兹介绍如下： 1. 补给：将物资补到玩家支配下的都市，或是属于玩家势力内的君主之都市。执行此项指令之前，必须键入欲补给的物资数量，接受补给的都市，其“金额”、“兵粮”都会增加。 2. 略夺：抢夺都市内的金钱及兵粮（除了关以外）。执行此项指令之后，“金额”、“兵粮”、“士气值”、“疲弊度”会上升；“支持率”、“敬慕度”、“防御度”、“农地价值”、“友好度”会下降。
隐　　敝	指令内容可分为军队的“出现”及“隐密行动”两种，兹介绍如下： 1. 出现：即解除军队的隐密行动。 2. 隐敝：军队进行隐密行动。可以“伏兵攻击”突击敌方的部队，执行隐敝指令之后，军队的“士气值”会下降。
侦　　察	对敌方军队进行秘密侦察的行动，指令内容可分为“侦察”及“索敌”两种，兹介绍下： 1. 侦察：观看敌方势力的军队情报。可侦察的范围依军队人物的用兵力而定；所花费的金额依侦察的距离而定。执行侦察指令之后，必须注意是否为敌方君主所发现。 2. 索敌：对军队的周边进行搜索的行动，若敌方的隐敝军队被我方搜索成功，则敌队的隐敝状态会自动解除。要注意的是一次索敌只能解除敌方一个隐敝军队。

指令项目	指　令　内　容
委　任	指令内容可分为“内政用委任”及“行动用委任”两种，兹介绍如下： 1. 内政用委任：将内政交由驻在都市的军队执行，可分为〔军政优先〕、〔民政优先〕、〔临机应变〕三种。 〔军政优先〕：对都市执行征兵及军备扩充指令。 〔民政优先〕：对都市执行土地开发、筑城等提升都市环境的指令。 〔临机应变〕：视都市周围的状况，执行军政方面或民政方面的指令。 2. 行动用指令：将军队的移动指令交由电脑执行，可分为〔待机〕、〔合流〕、〔攻击、〕〔追尾〕四种。 〔待机〕：指定军队待机，或是朝着目的地移动。 〔合流〕：指定军队执行移动，并且在目的地和其他军队合流。 〔攻击〕：指定军队朝着敌方进行移动，若移动中遇到敌方军队，则两军自动进入战斗画面。 〔追尾〕：指定军队跟著其他军队进行移动。
编　成	将军队进行人物或是物资的移动，指令内容可分为“再编”及“解任”两种，兹介绍如下： 1. 再编：将军队的“资金”、“兵粮”、“兵士”、“人物”重新编成。执行此项指令之前，必须先选择变更的项目，及键入变更的数值，或是人物的移动选择。 2. 解任：将军队的付随人物解任。

入城指令介绍：(在游戏里所有的都市内执行的指令)

指令项目	指　令　内　容
入　城	将军队进驻都市内。除了玩家势力所属的都市之外，也可以进入其他势力所属的都市。入城指令的成功与否，决定于都市住民的“友好度”，友好度愈高的都市，执行入城指令愈容易成功。
武力入城	若玩家执行“入城”指令失败，则可以再选择武力入城的指令进行入城。若此项指令执行成功，则住民的“友好度”会上升；若此项指令执行失败，则住民的“支持率”、“友好度”、“敬慕度”会下降。

外交指令介绍：(对其他势力的主君进行的指令)

指令项目	指　令　内　容
援　助	对处于我方军队周围三个单位之内的军队(必须同为我方势力的军队)进行援助。也可以向其他同为我方的军队请求援助。执行此项指令之后，军队的“兵粮”会增加。

指令项目	指　令　内　容
怀　柔	对其他势力的君主，进行胁迫或是赠送金钱的方法，将他们拉拢到我方的势力之下。若以赠送金钱的方法拉拢其他君主，则两者间的"亲睦度"会上升。此项指令必须是君主的军队才可以执行，若双方之间的亲睦度已经达到100，则此项指令无法执行。

战争进行之流程：

一回战争＝最多可进行15日

(晨朝) 攻击军/守备军命令……1回合	1日
(白天) 攻击军/守备军命令……1回合	
(夜晚) 攻击军/守备军命令……1回合	

流程项目	项　目　内　容
战争准备	首先要选择参加战争的部队，再来是战场上部队的配置(野战的场合)。之后就可以执行"移动"、"攻击"或是其他指令了。
战争型态选择	战争型态可以分为"野战"及"攻城战"二种。当双方进行野战之战，退却的一方会朝着都市内移动，此时胜利的一方可以乘胜追击，使得战争型态变成攻城战。要注意的是：野战中退却的一方，其"士兵数"会减少。在攻城画面中，攻击的一方就执行攻城战的指令；守备的一方就执行龙城战的命令。
军队要请	要请的军队类型可分为"共同军"及"应援军"两种，兹介绍如下： 1. 共同军：；当玩家处于攻击方的时候，就可以向敌方邻近的君主要求派遣共同军作战。最多可以要请4支军队。 2. 应援军：当玩家处于守备方的时候，就可以向我方邻近的君主要求派遣应援军作战。最多可以要请4支军队。
部队情报	部队的资料中察看"君主"、"人物"；的有无？或是察看部队的状态资料。
奇袭攻击	执行"隐密行动"的军队向敌方进行伏击。奇袭行动的成功与否，决定于军队付随人物的能力。若军队奇袭成功，则在战斗画面中，可以将我方的部队配置到敌方的中央，并且可以在敌方军队的周围任意配置我方军队。要注意的是"索敌"能解除双方一个隐敝军队。
机　动　力	即军队执行指令时所要消耗的数值。军队机动力的最大值，会随着付随人物的"用兵力"最大值而改变。每一回合过后，军队的机动力会回复。

流程项目	项　目　内　容
战后处理	即胜利军对败北军的捕掳人物之待遇决定。有“登用”、“处刑”、“解放”等三种，兹介绍如下： 1. 登用：将捕掳的敌方人物登用为我方武将，执行此项目指令之前，必须先确认我方军队有容纳此名武将的位置。 2. 处刑：将捕掳的敌方人物处刑回国。 3. 解放：将捕掳的敌方人物解放回国。

战争胜利及败北条件介绍

若玩家在野战场合中，遇到以下三个条件中的任何一个，则玩家就算战争胜利结束。

(A)敌方之部队全灭。　　(B)敌方全军部队由野战战场中退却至城内。

(C)敌方军队的兵粮数下降为 0。　　(D)敌方城池的防御度下降为 0。

若玩家在野战场合中，不幸遇到以下三个条件中的任何一个，则玩家就算战争败北结束。

(A)我方之部队全灭。　　(B)我方全军部队由野战战场中退却至城内。

(C)我方军队的兵粮数下降为 0。（敌方兵粮数在 1 以上）＊若野战场合中，双方进行战争的天数超过 15 日而未分出胜负，则战争会自动结束。

若玩家在攻城战场合中，遇到以下四个条件中的任何一个，则玩家就算战争胜利结束。

(A)敌方之部队全灭。　　(B)敌方全军部队退却。

(C)敌方城池的防御度下降为 0。　　(D)敌方军队的兵粮数下降为 0。若玩家在龙城战场合中，遇到以下四个条件中的任何一个，则玩家就算战争败北结束。

(A)我方之部队全灭。　　(B)我方全军部队退却。

(C)我方军队的兵粮数下降为 0。　　(D)我方城池的防御度下降为 0。

＊在龙城城战的场合中，若战争的天数超过 15 日而未分出胜负，则攻击方会因战争时间过长，而以攻城失败作为结束。

军队攻击方向的效果

〔正面攻击〕：普通的攻击效果。　　〔侧面攻击〕：攻击效果大于正面攻击。

〔背面攻击〕：攻击效果大于正面攻击及侧面攻击。

军队攻击范围介绍：

◆	◆	◆
▲	▲	▲
	△	

◆＝弓矢攻击的可能范围。

▲＝通常攻击、一骑讨ち的可能范围。

△＝自军的部队。

↑＝自军部队的攻击方向。

地型效果介绍

战斗时双方所处的地形，对于战争的成败也有大部份的影响。地形效果的差距愈大，则遭受损害的一方其被害也就愈大。因此，玩家必须先确定地形的种类，再决定部队的移动与配置。以下是游戏中各种地形的攻击效果介绍：

地形种类	攻击效果	被害程度
道路	1.2	1.2
草地	1	1
河川	1	1.2

野战指令介绍：(包含攻击、情报、委任、退却、待机等指令)

攻击指令介绍：(军队朝敌队进行攻击，范围随著攻击种类而异)

指令项目	指　令　内　容
通　常	军队朝着邻近敌队进行直接攻击。必须消耗“机动力”数值 4。
弓　矢	军队以弓矢对邻近敌队进行间接攻击。必须消耗“机动力”数值 4。弓矢攻击的次数基本值为 2，若部队的“武装度”上升，则其弓矢攻击的次数可以达以 12 次。
一　骑	军队中的武将对邻近敌队武将进行一对一的战斗挑衅。必须消耗“机动力”数值 4。执行此项指令之前，须先选择执行命令的武将。当双方进行战斗之后，战斗失败的武将会遭到捕虏，而且其军队的“兵士数”及“士气值”也会下降。

情报指令介绍：(各种情报资料的显示)

指令项目	指　令　内　容
状　况	我方部队与敌方部队的“兵士数”、“士气值”、“战争残余日数”之表示。
味　方	我方部队的付随人物及部队的情报资料显示。
敌	敌方部队的付随人物及部队的情报资料显示。

战场乃武人生之场所也是死之场所

委任：(将全军的行动交由电脑来执行，若玩家想要解除委任状态，则可按下 B 钮解除委任。)

待机:(当军队的一切命令终了之后,未执行命令的部队则待机等待下一回合的开始。此项指令可以回复部队的"机动力"及"士气值"。)

退却:(军队朝著邻近的移动单位进行退却,必须消耗"机动力"数值8。执行此项指令之前,须先选择军队退却的方向。若军队退却失败,则部队会有全灭的可能。当全军回到城内时,则追击而来的军队会改变为"攻城战"的形态。

动用战略·战术驱使中国大陆统一

攻城战指令介绍:(包含攻击、情报、委任、命令、待机待指令)

攻击指令介绍:(军队朝著敌队进行攻击)

指令项目	指　令　内　容
弓　矢	军队以弓矢对邻近敌队进行远距离的 攻击。必须消耗"机动力"数值4。弓矢攻击的次数随著军队的机动力多寡而有所不同,攻守双方可执行此项指令,要注意的是:夜间无法执行弓矢攻击。
投　石	军队以投石机对城内敌队进行间接攻击。必须消耗"机动力"数值5。只有攻城的一方才能执行,此项指令,此外,夜间无法执行投石攻击。
门　坏	军队朝著敌城门作破坏攻击,可以降低敌城的"防御度"。必须消耗"机动力"数值4。当敌城的防御度下降为0时,则攻城军队就算战斗胜利。只有攻城的一方才能执行此项指令,此外,夜间无法执行门坏工作。
筑　城	军队在城池外作筑城的工作,可以提高城门的"防御度"。必须消耗"机动力"数值4。只有守城的一方才能执行此项指令,此外,夜间无法执行筑城工作。
夜　袭	军队在夜晚朝著邻近军作奇袭攻击,必须消耗"机动力"数值8。若指令执行成功,则可以让敌方遭受极大的伤害;若指令执行失败,则敌我双方都会遭受损失。攻守双方皆能执行此项指令,此外,只有在夜间才能执行夜袭指令。
水　攻	军队向敌城作洪水攻击,必须消耗"机动力"数值9。可以降低城内部队的"士气值"。执行此项指令之前,必须先确认敌城周围八个单位范围之内,是否占有两个单位以上的河川地形?(须有两单位的河川地形,执行水攻的水量才能100%的供应)。此项指令只有攻城的一方才能执行。

情报指令介绍:(各情报资料的显示)

指令项目	指　令　内　容
状　况	我方部队与敌方部队的"兵士数"、"士气值"、"战争残余日数"、"兵粮数"之表示。

指令项目	指　令　内　容
味　方	我方部队的付随物人的及部队的情报资料显示。
敌	敌方部队的付随人物及部队的情报资料显示。
土　地	战斗进行中,敌方都市的情报显示。

委任:(将全军的行动交由电脑来执行,若玩家想要解除委任状态,则可按下B钮解除委任。)

命令指令介绍:(部队的各种命令指示)

指令项目	指　令　内　容
退　却	军队朝著邻近的移动单位进行退却,必须消耗"机动力"数值8。在执行此项指令之前,须先选择军队退却的方向。若军队退却失败,则部队的将领会有遭敌军捕虏的可能。此外,部队的"军资金"、"兵粮"、"士兵"也会被敌军夺走。
劝　告	对敌军队作降伏的劝告,,必须消耗"机动力"数值6,可以劝使守城部队投降或是攻城部队退兵。攻守双方皆能执行此项指令。
和　睦	对敌军队作和睦的要请,必须消耗"机动力"数值6。若指令执行成功的话,则可确保我方军队安全的撤退。攻守双方皆能执行此项指令。
补　给	将城内的食粮补给至各个部队,必须消耗"机动力"数值8。只有守城的一方才能执行此项指令。
征　兵	在城内执行征兵,补充各个部队的"士兵数",必须消耗"机动力"数值8。只有守城的一方才能执行此项指令。

待机:(当军队的一切命令终了之后,未执行命令的部队则待机等待下一回合的开始。此项指令可以回复部队的"机动力"及"士气值"。)

游戏事件介绍

游戏进行中,经常会发生各种游戏事件。其中有些事件会影响军队的行军及都市的收入,以下是各种事件种类的介绍:

事件种类	事　件　内　容
豪　雪	地区发生大量的降雪事件,发生时期为每年的12月～翌年的3月。此项事件会减低部队的"士气值",此外,发生豪雪事件的地区无法行军通过。

事件种类	事件内容
砂岗	砂漠地区发生的砂岗事件，发生时期为每年的2月—4月。此项事件会减低部队的“士气值”及都市的“人口”，此外，发生砂岗事件的地区无法行军通过。
长雨	地区发生连日的降雨事件，发生时期为每年的4月～6月。此项事件会减低部队的“士气值”，此外，发生长雨事件的地区无法行军通过。
洪水	地区附近的河川水量增加，使得河堤遭河水冲坏，发生洪水泛滥的事件。发生时期每年的6月～8月。此项事件会减低部队“士气值”、“士兵数”，也会降低都市的“人口”、“农地价值”及“防御度”。此外，发生洪水事件的地区无法行军通过。
日照	地区发生数日的干旱事件，发生时期为每年的7月～9月。此项事件会减低部队的“士气值”。
丰作	地区在收获期得到农作物的丰收，发生时期为每年的9月。此项事件会增加都市的“金额”及“食料”数量。
野盗	地区发生山贼出没事件，发生时期为每年的12月～翌年的3月。此项事件会减低都市的“金额”、“食料”、“人口”、“农地价值”、“防御度”及军队的“军资金”。
异民族之侵入	地区发生异民族来袭的事件，发生时期为每年的2、5、7、10月。此项事件会减低都市的“金额”、“食料”、“人口”、“农地价值”、“防御度”及军队的“士兵数”。此外，还会增加都市的“疲弊度”。
内乱	国内发生暴民造反的事件，发生时期为每年的2、5、8、11月。此项事件会减低都市的“金额”、“食料”、“人口”、“农地价值”、“防御度”及军队的“士兵数”、“士气值”。此外，还曾增加都市的“疲弊度”。
疫病	地区发生传染病的蔓延事件，发生时期为每年的2月～6月、8月～12月。此项事件会减低都市的“人口”及军队的“士兵数”、人物的“体力值”。此外，还会增加都市的“疲弊度”。
地震	地区发生地震的事件，发生时期为每年的3月。此项事件会减低都市的“人口”、“农地价值”、“防御度”、及军队的“士兵数”、“士气值”。此外，还会增加都市的“疲弊度”。

时代背景介绍

时代一　西元前206年8月汉中王即位

秦朝末年，各地发生民变，一些造反集团的领袖纷纷以战国时代六国的称号称王，建都

于安徽盱眙的楚怀王就是其中之一。当时,有不少人物投奔到怀王的麾下,项羽及刘邦也是怀王的部将。怀王会经对他的部将们说:谁能够先入主关中,谁就当上关中王(即谁能够先攻陷秦国首都咸阳,谁就当秦国的国王)。

秦王国为了要扑灭这些造反势力,命令秦将章邯率领数十万大军,一一扫平称王的王国,章邯也不负所托,一连串消灭了好几个国家。西元前208年,章邯的大军进逼赵国的重镇钜鹿,赵王急忙向各国要请援军解围,楚怀王就派遣宋義为主将、项羽为次将,发兵前往救赵。到了赵国之后,宋義却畏惧秦兵的威力,迟迟不敢出兵攻击,项羽一怒之下,杀掉了宋義,并且率先出兵前进。项羽在此次战役中最有名的举动就是"破斧沉舟",表示他的军队有进无退,一定要消灭敌人才甘心。当秦楚双方开战之后,秦兵的人数是楚兵的十倍之多,但是楚兵已经没有退路,因此每个楚兵都是以一当十,奋勇杀敌,就像一头发疯的猛兽一般,这种情况使秦兵终于吓得落荒而逃,就连前来救援的各国将领也看的目瞪口呆。而项羽的名声及地位,也在这场战役(钜鹿之战)中建立了。

就在项羽打败秦军的同时,刘邦也率领著他的军队快速向西前进,直捣秦国首都咸阳,西元前206年,刘邦军队终于来到了咸阳城下。这时的秦王胡亥二世已经被宰相赵高杀害,由胡亥的侄子子婴即位,子婴由于召集不到军队,只有开城投降,于是,曾经统一六国的秦王朝,统治时间只有短短的十六年便告结束。

刘邦入关之后,项羽正率领他的大军向西进军,当他听到刘邦已经攻陷咸阳的消息时,心怀又是愤怒、又是紧张,生怕刘邦会抢了他称王的位置,便加快脚步朝著关中前进。行进途中遇到守在函谷关的刘邦军,项羽立刻攻破城门,通过函谷关一路直冲,直到大军来到鸿门地方才驻扎下来。

刘邦得知项羽到来之后,知道自己不是他的对手,便带领著部下张良、樊哙到项羽的阵营中请罪,项羽看见刘邦卑躬屈膝的样子,也就不好再为难他,倒是项羽的谋臣范增,一直认为刘邦是项羽的心腹大患,经常要求项羽找机会除掉刘帮。当项、刘两人在阵营里的酒席中握手言合时,范增曾经三次暗示项羽杀掉刘邦,可惜项羽却置之不理,接著范增又派项庄舞剑刺杀刘邦,但却又被项伯阻挡,此时的刘邦也知道自己的处境很危险,便趁著上厕所的时候溜跑了。

项羽占领咸阳之后,便杀掉前秦王子婴,然后纵火焚烧咸阳城,他的残暴个性在这里完全的显露出来。接著他又自称为西楚霸王,首都定为彭城(江苏铜山),然后开始分封诸国(总共封了十九个国家),刘邦在这次的分封中被项羽封为汉王,领有汉中地方(陕西南郑)。当时的汉中是一个蛮荒之地,刘邦虽然不满,但是也只有乖乖地接受下来。刘邦到了汉中之后,依照张良的意见,烧掉了回去的栈道,以确保他国无法来犯;再听从萧何的建议,命韩信为大将军,日夜不停地操练兵马,准备将来和项羽决一死战。

项羽势力——人物
项羽、龙且、郑昌、范增、田板、周兰、周殷、武涉、薛公、钟离昧、陈婴、张逸、萧公角、项庄、曹处、项声、吕马童、项伯、季布、陈平、丁公

项羽势力——都市
沛、彭城、阳翟、垓下、目干眙、会稽

＊　吁(TU　)眙(一ノ)

项羽势力——同盟君主
九江王－黥布、燕王－臧荼、雍王－章邯、衡山王－吴芮、殷王－司马卬、临江王－共敖、塞王－司马欣、西魏王－魏豹、翟王－董医、河南王－申阳

＊卬(〈くUくノ)

刘邦势力——人物
刘邦、灌婴、郦商、夏候婴、纪信、韩信、樊哙、周苛、郑忠、陆贾、定公、柴武、周勃、王陵、靳疆、卢绾、萧何、郦食其、曹参、番食其、王吸、随何、周昌、薛欧、刘贾、任敖、吕尺

＊靳(コーり、)　　　　绾(メウ✓)

刘邦势力——都市
宛、南郑

刘邦势力——同盟君主
无

时代二　西元前205年3月项羽杀害羲帝

项羽自称西楚霸王之后，俨然自居为天下的霸主，在他重新分封的国家之中，包括了项羽及刘邦以前的主君－楚怀王。项羽撤消了怀王原来的楚王称号，改封以羲帝的称呼，并且将他的领地由安徽的盱眙迁到湖南的长沙，可惜过了不久之后，项羽又派人在迁都途中将羲帝杀害。

项羽分封国家的依据，完全是随着他自己的喜好而定，因此造成不少国家国王的不满。

首先发兵起难的是胶东王田市的宰相田荣，其攻击对象为被项羽封为齐王的田都(田都原为齐王田市的部将，后来田市派遣田都率军援助项羽西征，因此项羽在战后封田都为齐王，而原来的齐王田市则被贬为胶东王)。项羽得知田荣反叛的消息之后立即出动大军攻打田荣，，田荣果然经不起项羽的一击，兵败身亡。但是项羽仍不放过齐国的百姓，纵容军队烧杀虏掠，并且将投降的齐军全部活埋。齐国人民为了求自保，只好团结起来抵抗楚军的侵略，田荣的弟弟田横为了报其兄之仇，率领了一批齐国的反抗军，开始跟楚军进行游击战，使得项羽很是头痛。

还在汉中地方的刘邦知道了齐楚交战的消息后，认为机不可失，便命韩信悄悄率领军队出发，将周围的雍王章邯、殷王司马卬等势力全部扫平，然后军队继续向东前进，此时魏王魏豹也已经降伏在刘邦旗下。之后刘邦又为遭项羽杀害的羲帝发出服丧通告，并且号召全国共同声讨项羽的弑君罪行。这项行动等于是向楚军发出宣战布告，楚汉交战于是正式开始。

项羽势力——人物
项羽、龙且、周兰、范增、董医、薛公、周殷、武涉、张逸、钟离昧、陈婴、曹咎、萧公角、项庄、项伯、项声、吕马童、丁公、季布、陈平

项羽势力——都市
沛、彭城、会稽、垓下、盱眙

项羽势力——同盟君主
燕王—臧荼、衡王—臧荼、临江王—共敖

刘邦势国——人物
刘邦、灌婴、郦商、夏候婴、纪信、韩信、樊哙、周苛、郑忠、陆贾、定公、柴武、周勃、王陵、靳疆、卢绾、萧何、郦食其、曹参、番食其、王吸、随何、周昌、薛欧、刘贾、任敖、吕尺、魏豹、张良、张耳、雍齿、张敖、贯高、袁生、彭越、申阳、魏无知、司马卬

刘邦势力——都市
宛、南郑、高奴、函谷关、洛阳、平阳、荣阳、废丘、朝歌、栎阳、武关、广武、陈仓、成臬、咸阳

＊栎(ㄌㄧˋ)

刘邦势力——同盟君主
韩王—韩信

时代三　西元前 204 年 11 月项刘于广武对决

刘邦向 项羽宣战之后，军队从洛阳一路东进，西元前 205 年 3 月，汉军攻陷了楚军的首都彭城。项羽得知彭城被攻陷的消息之后，立即放弃对齐军的作战，接著率领军队南下反攻，将汉军杀得大败而逃。刘邦在逃命途中，曾经过自己的故乡沛县，追击而来的楚军便将刘邦的双亲及妻子全部捉走，只有刘邦的两个小孩得以获救。但是楚军实在追得太急了，刘邦担心车子太重跑不快，便狠心将他的两个孩子推下车去。眼看这两个小孩就要被楚军捉去了，还好这时候，刘邦的部将夏侯婴上前冲去抱住了两位孩子，接著再跳上一匹快马向前直冲，不久之后，三人终于突破了楚兵的包围安全逃脱。

刘邦在彭城之战大败的消息传出之后，曾经降伏于刘邦的魏王魏豹首先背叛刘邦，投奔项羽，此时的刘邦可以说是狼狈不堪，当刘邦的军队逃到荣阳城之后，项羽的军队也跟著包围了荣阳城。日子一天天过去，眼看城内的粮食就快要吃完了，到时候刘邦只有死路一条。这时候有一位叫纪信的部将，向刘邦建议说：由他化装成刘邦的样子出东门投降，然后刘邦再趁机由西门溜走。于是刘邦就接受了纪信的主意，成功地由荣阳城逃脱了。

刘邦虽然一路被项羽追赶，但是刘邦的部将韩信却击破了背叛刘邦、投奔项羽的魏豹，并且和常山王张耳联手对付赵国，两军在井径地方以“背水之阵”击败了赵国阵余的军队。接著韩信又一连串平定了燕国、齐国等国家，其势力已经不容忽视，连项羽也间始注意这个强力的对手。此时的刘邦军正和项羽军交战在广武山之间，由于刘邦有部将萧何为他做物资运输的后勤工作，因此还不致于一败涂地，加上项羽唯一的谋臣一范增，已经被刘邦的部将陈平用反间计赶走了，因此刘邦的军队得以稍微喘一口气，不用再疲于奔命。

当刘邦得知韩信不断胜利的消息时，立刻要求韩信率军前来截断项羽的后路，哪知韩信

竟趁机向刘邦要求封王，刘邦迫于形势，只好封韩信为齐王，条件是立刻派兵攻打楚国，韩信当场就答应了。这时候的项羽已经开始处于遭汉军前后夹攻的危险了。

项羽势力——人物
项羽、武涉、张逸、周殷、钟离昧、陈婴、萧公角、项庄、项伯、项声、吕马童、丁公、季布

项羽势力——都市
沛、彭城、会稽、垓下、盱眙、成皋、荥阳、外黄、寿春、六、乌江

项羽势力——同盟君主
无

刘邦势力——人物
刘邦、灌婴、邓商、夏侯婴、陈平、韩王信、樊哙、黥布、郑忠、陆贾、杨、柴武、周勃、王陵、靳疆、虚绾、萧何、侯公、曹参、楼烦、王吸、随何、周昌、薛欧、刘贾、任敖、吕尺、王医、张良、雍齿、袁生、魏无知

刘邦势力——都市
宛、南郑、高奴、函谷关、洛阳、平阳、代、废丘、朝歌、栎阳、武关、广武、陈仓、阳翟、咸阳

刘邦势力——同盟君主
齐王—韩信、燕王—臧茶、常山王—张耳、衡山王—吴芮

时代四　西元前 203 年 12 月项羽四面楚歌

项羽知道韩信是一个深具实力的将领，他曾经派遣使者到韩信的阵营，要请韩信和他合作，一齐联手对付刘邦。韩信经过考虑之后还是拒绝了，一方面是感激刘邦对他的知遇之恩，而且还封他为齐王；一方面是气愤项羽以前看不起他（韩信在投靠刘邦之前，曾经是项羽的部下，但是却一直没有受到重用）。因此项羽的军队就在前有刘邦、后有韩信的情况下进退不得。

时间慢慢的过去了，刘邦军因为有萧何的后勤工作，在兵粮方面一直都不虞匮乏；反观项羽的军队，因为补给线被韩信切断了，加上部队上一直被牵制在广武山动弹不得，因此士兵们的士气一天比一天低落。这时候的项羽只好使出杀手锏：搬出当初被楚军捕虏的太公（刘邦的父亲）要协刘邦撤军，否则就要杀掉太公煮成汤喝。没想到刘邦是一个铁石心肠的冷血动物，他对前来送信的楚军使者回答道：若太公的肉汤还有剩，我也想要喝一碗。项羽眼见这招竟然屈伏不了刘邦，只好要求和刘邦和解。

西元前 203 年，楚汉双方同意和解，两国以鸿沟为界—鸿沟以西为汉的势力，鸿沟以东为楚的势力，双方交换人质，并且同时撤军。

当项羽正率军往后撤退之时，刘邦突然背弃和约，并且率军从后追击项羽。虽然项羽气愤刘邦的卑鄙行为，但也还是击退了汉军，可惜过了不久（西元前 202 年），韩信和彭越的联

军突然出现，项羽一时轻敌，于是大军就在垓下地方(发徽壁)遭受了韩信所布的十面埋伏。在垓下会战中，项羽的军队遭到了前所未有的损失，整个大军只剩下十分之一左右，最后项羽只有在垓下扎营，防备汉军的攻击。

就在扎营当天的夜晚，当军在楚军阵营附近唱起了楚国的歌声，楚兵们一听到故乡的歌谣，更加深了对故乡的思念，于是部分士兵开始脱队逃跑。

最后连项羽的一些老部将们也一个个开溜了。项羽在面临四面楚歌之下，身边的部将最后只剩下八百多人，而他深爱的虞姬，也在和项羽喝诀别酒这后自刎了，此时的项羽其心情的悲痛是没有办法形容的。

隔天项羽葬了虞姬之后，便率领著数百残兵突围南下，汉军也在后面急急追赶，最后双方来到了乌江(安徽和县乌江)，这时项羽的身边只剩下二十六名骑兵而已。乌江亭长曾经劝项羽过江，将来还有东山再起的机会，可惜项羽自认“无颜见江东父老”，便把他的座骑青骓马送给亭长，然后举剑自杀，死时只有三十一岁。

刘邦势力——人物
刘邦、灌婴、夏侯婴、阵平、韩王信、樊哙、审食其、郑忠、陆贾、杨喜、柴武、周勃、王陵、靳疆、绾、萧何、吕马量、曹参、楼烦、王吸、随何、周昌、薛欧、刘贾、任敖、吕尺、王医、张良、雍齿、袁生、魏无知、扬武、吕胜、陈婴、周殷、利机

刘邦势力——都市
宛、南郑、高奴、函谷关、洛阳、平阳、代、废丘、朝歌、栎阳、武关、广武、陈仓、阳翟、咸阳、成臬、荥阳、固陵、盱眙

刘邦势力——同盟君主
齐王一韩信、燕王一臧荼、常山王一张耳、衡山王一吴芮、九江王一黥布、临江王一彭越

项羽势力——人物
项羽、武涉、张逸、委布一钟离昧、丁公、萧公角、项庄、项伯、项声

项羽势力——都市
沛、彭城、会稽、垓下、乌江

项羽势力——同盟君主
无

THE END

附录：兴亡前夜物语

西元前207年8月，刘邦军队一路进逼关中，到了明年(西元年206)，刘邦终于攻陷秦首都咸阳城，秦王子婴亲自出城投降，秦朝正式灭亡。

刘邦军进驻咸阳之后，立即露出其流氓无赖的本性，大肆收刮城内的金银财宝，刘邦本人也被秦国的华丽宫殿及后宫美女迷得晕头转向。幸好刘邦的部将樊哙及张良及时站出来劝谏刘邦，要他不可贪图一时的享受，刘邦这才及时悔悟，下令封锁国库，并且将军队撤出宫殿。刘邦还向城内的住民约法三章：杀人者死，伤人及盗者抵罪；刘邦也约束自己的军队不可侵扰百姓，违者处斩。因此住民们都对刘邦产生了很好的印象。

项羽自从在钜鹿会战打败了秦国大军之后，各国将领都对项羽佩服的五体投地，大家都自愿加入项羽的旗下、按受项羽的指挥，无形之中项羽等于有了一支庞大的军队。不久，在钜鹿被项羽打败的秦将章邯也率军前来投靠项羽，于是项羽就带领这一支联军浩浩荡荡地向西前进。

当项羽军行要函谷拳时候，关内正由刘邦的部队把守，而且还不让项羽通过。项羽一怒之下，率军冲破城门强行入关，然后在鸿门地方驻扎下来，准备向刘邦挥军进攻。

当时的项羽军约为 40 万、刘邦军约为 10 万左右，以刘邦的部队阵容来说，根本不是项羽的对手，因此当天晚上，项羽的叔父项伯便偷偷地去见刘邦的部将张良（张良曾经救过项伯一命），劝告张良赶快逃走，免得被项羽军杀害。张良心想逃走不是办法，便要项伯回去向项羽说情，并且答 应明天会和刘邦一齐去向项羽请罪。项伯回去告诉项羽之后，项羽也答应了。

隔天刘邦带领著张良、樊哙两人来到了项羽的阵中。刘邦一看见项羽，立刻下拜请罪，接著拼命述说自己如何等待项羽的到来、有人居中挑拨离间等等。项羽见刘邦如此尊敬自己，也就不再为难他，于是两人便一齐进入营中摆设的酒席。

酒席进行的时候，项羽的谋臣范增曾经三次举起玉　，暗示项羽杀掉刘邦，但是项羽却不为所动。范增只好命项羽的堂弟项庄上前舞剑，藉著舞剑的时候刺杀刘邦，张良见此情形，也要请项伯一齐和相庄对舞，以便阻挡项庄的攻势。这时候守在门外有樊哙得知刘邦的情况危急，便打倒了两旁的卫士直冲进去，一直跑到项羽的身前，怒发、眼睛直瞪著项羽…。

银河骑士Ⅱ

完全攻略

目　录

故 事 解 说

AD2352年，宇宙船剑鱼因宇宙空间发生翘曲而被迫飞行到银河系的中心部。因此搭乘的组员遭遇到邪恶的机器生命体“巴塞卡”，而历经长期抗战的最后终于击灭了巴塞卡，又为银河系带来和平。

4年后，结束长期漂泊之旅的剑鱼平安地返回地球，但这时的地球已不再是繁荣的大国。眷恋过去光荣的军人和政治家，打算将剑鱼所带回的巴塞卡的高度技术运用到武器的制造。地球联邦因此收押剑鱼，并为防止秘密外泄而将搭乘组员监禁在地球军的基地。

其中6名组员经由神秘女郎和反政府组织的帮助而得以成功逃离，现在时代需要他们，他们将不再有宁静的日子……。

操 作 方 法

十字钮：在原野中移动角色、选择指令、决定角色的配置

A钮：指令的决定、传送讯息

B钮：指令的取消、倒退画面

X钮：“反重力部队”的起动、解除

Y钮：不使用

L/R钮：在吊门中装备宇宙装，看见游标所指的武器和宇宙装的详细、在原野地图上按钮即表示出现在所在惑星名

开始钮：游戏开始、打开营阵模式

选择钮：不使用

游 戏 方 法

□游戏前进的方法：将“银河骑士Ⅱ”的卡带插入超任主机中，打开电源示范画面即自动开始运转，在此按开始钮便是标题画面，选择其中一个目录即可开始游戏。

□从头开始：首次开始游戏时即选择此项，选择后即移到名字输入的画面，这时请登录自己喜欢的名字。登录结束后即自动开始片头画面。

名字输入

★名字输入的方法：以十字钮选择文字，再按A钮决定，或以B钮取消，输入后在“おわり结束”之处按A钮即可。若不自行登录名字而选择“结束”，则将会自动登录为“ブライド布来德”。

□再生：从以前所存档之处再次进行游戏，以等级、时间、章节作参考选择档案。

□设定：在此决定讯息的速度、音乐的设定和自动战斗的设定等。

□从接续开始：我方部队全灭时，会表示在目录上，选择这项就可从出击前的状态再次进行游戏。

游戏结束方法

★游戏结束的方法：部队全灭后便是游戏结束，而想结束游戏时则存档之后再关掉电源。

宇 宙 船

□舰桥：操纵宇宙船的房间，决定惑星间、星系间的移动或离着陆，也向组员下达指示（任务）。

轨道上模式

☆着陆：在惑星上降落，即移动到[地上模式]。要相同的惑星上有数个着陆地点时，则以十字钮选择着陆的地点。

☆L 跳跃：远程跳跃，移动到其它恒星时使用。在[星系图]上移动游标，选择目地的恒星系即可进行跳跃。可随着游戏的进行，加大可移动的范围。

地上模式

☆离陆：飞离惑星，即移到[轨道上模式]。

☆移动：移动到其它房间时使用。

☆S 跳跃：短程跳跃，在恒星系中要移动到其它惑星时使用。移动[星系图]的游标，再选择目地的即可进行跳跃。

☆移动：移动到其它房间时使用，即使不选择这项指令，按 B 钮一样能移到船内移动的画面。

□医务室：确保组员健康的医疗中心，可进行部队治疗、存档、再生。

☆复制密码：保存部队全体的复制密码，从 4 个档案中选出喜欢的地点。

□交谊厅：会议或休息之处，进行部队编成或掌握角色的状态。

☆治疗：部队全体的 LP（生命力）呈满状态。

☆移动：移动到其它房间时使用。

☆角色：表示各角色的资料。

1. 角色的表示：角色图案。

2. 名字：角色的名字。

3. LP 值：表示生命力（现在值/MAX）。

4. 职业：角色的专门领域，职责。

5. 角色等级：表示角色的等级，经验点达到一定的值，即可提升等级。（LV10～29）。

6. 技术等级：表示专门能力的技术等级，角色一提升等级也会提升各项技术，该比例随

等级变化。

7. 经验点

EXP:现在的经验点。

NEXT:下次提升等级时的经验点。

☆部队:将 6 名角色分配为前卫的战斗员和后卫的支援员,因任务不同,有时也有没有该角色就无法解决的事,遇上这种情形时就在此地更换角色。

☆移动:移动到其它房间时使用。

□气闸:因无作战装而需出击用的房间,所着陆的惑星因无战斗装而可以行动时,主人公亲自出击、回航用的场所。

☆装备:装备各角色的武器、特殊兵器(已装备的东西以绿色表示)。

▲武器装备

1. 选择角色。

2. 选择"武器"。

3. 在出现"箭头符号"的位置选择想要变更的武器。

4. 全部装备结束或取消时即移到战斗时武器选择的画面。

5. 从火箭中选出武器。

▲特殊武器的装备

1. 选择角色。

2. 选择"特殊武器"

3. 在出现"箭头符号"的位置选择想要变更的特殊武器。

☆出击:以人间模式出击。

☆移动:移动到其它房间时使用。

□实验室:研究新兵器或新素材的研究室,从战斗后所取提的敌人残骸中,开发出新兵器、新技术的场所(必须救出提内德教授才能分析残骸)。

☆分析:提内德分析现在囤积的敌人残骸,被分析的东西就叫做"新零件"。

▲新零件的种类

1. 新兵器的开发

2. 各兵器的命中率提升

3. 各兵器的打击力提升

4. 战斗装的耐久力提升

5. 战斗装的装甲值提升

所开发的新兵器会被立刻加在机库中,至于新技术也会在该地自动提升数值,而兵器和战斗装的性能也会提升。

☆移动:移动到其它房间时使用。

□机库:进行战斗装、兵器保管和维修的房间,是主人公装备战斗装出击、回舰的场所。可进行修复配件、治疗配件的补充,武器变更和战斗装的修理等。

☆修理:全战斗装的 EP(能源点)呈满状态。

☆装备:装备各角色的武器、特殊武器、原野(已装备的东西以绿色表示)。

▲武器装备

1. 选择角色。

2. 选择“武器”。

3. 在出现“箭头符号”的位置选择想要变更的武器。

4. 全部装备结束或取消时即移到战斗时武器选择的画面。

5. 从火箭中选出武器。

△特殊武器装备

1. 选择角色。

2. 选择“特殊武器”。

3. 在出现“箭头符号”的位置选择想更变的特殊武器。

△原野装备

1. 选择角色。

2. 选择“原野”。

3. 在出现“箭头符号”的位置选择想要变更的原野。

☆出击:以战斗装模式出击。

☆移动:移动到其它房间时使用。

□练习:从基础可学到应用的训练室,使用模拟的技术,进行作为训练庸兵的基础训练和实战训练。

☆练习

△基础训练:初学者用,依照练习的指示操作的话,就会了解战斗的系统。

△实战训练:和敌人实际的作战,开始时只是惑星,但由遭遇敌人增加资料。尝试用所开发的武器,可有助于对敌人的攻略。

☆移动:移动到其它房间时使用。

便利机能

HELP 模式

□HELP 模式:按 L 钮(或是 R 钮)就可知道武器、战斗装的详细资料和在地图上的地点。

★机库装备

☆武器:在“WEAPON”上有游标时。

☆特殊武器:在“OPTION”上有游标时。

☆原野:在“FIELD”上有游标时。

★机库战斗装

☆战斗装/支援战斗装:在要变更的场合中有四角游标时。

※HELP 奏效时一移动游标,就可以看到下一个战斗装。

地图模式

★移动

1. 以十字钮 8 方向操作角色。

2. 按着 B 钮移动，可加快移动的速度。

3. 取得“反重力单位”时，以 X 钮进行起动、停止。除了可快速移动之外，还可降低敌人的出现率。

4. 若穿着战斗装即可在水中移动。

★会话：会话时则将角色移动对象的隔壁即可。

★取得道具：要取得地图上的道具时，将角色移动到道具的旁边即可。

※也有借由会话而可取得的道具。

★战斗：遭遇敌人后即进入战斗模式。

阵营模式

1. 在原野、地图上按开始钮，即切换为阵营模式。

2. 可进行战斗装的修理、角色的治疗。

3. 可以掌握修复配件、治疗配件的数目、角色的状态。

☆角色

1. 表示各角色的资料。

2. 按 A 钮即可变更武器的装备。

☆修理

1. 可使用修复配件修理战斗装。

2. 一没有[机械技术]就不能担任治疗。

3. 因[机械技术]的不同，一次可回复的 LP 量也就不尽相同。

☆清楚：可以看见回收的残骸、道具的取得状况。

☆设定：在此决定讯息的速度、音乐设定和自动战斗设定。

战斗指令

□战斗指令

★TB(战斗板)方式战斗

1. 战斗在切分为 5×7 的“战斗板”上进行。

2. 结束输入 3 名战斗员的指令后，会依序以动画进行敌我双方的行动和结果。

3. 战斗会持续进行到部队逃亡或敌我一方全灭。

★战斗指令

☆战斗：开始战斗。

☆逃走：能逃离的机率依敌人而有所差异，在事件战斗(头目战)中无法逃脱。

☆自动战斗：依照“自动设定”，战斗即自动展开。以 B 钮可以解除(AUTO)，或让战斗持续到战斗结束。

☆自动设定：以十字钮将游标指向想变更的项目，再以 A 钮变更设定，最后设定后即按 B 钮结束。

☆使用功能选择：设定要不要使用功能选择。

☆使用原野：设定要不要使用原野。

☆模式:设定全自动或半自动(只指挥官操作)

☆情报:可了解前一循环各角色的行动、给与的损伤。

战斗流程

1. 逃走选择:决定战斗或逃走。

2. 移动目标选择:决定角色在 TB 上配置,决定配置在后方挑起射击战或配置在前方挑起格斗战,可依战略决定配置。

⚠因为会清楚的表示出可以移动的范围,所以在该范围中移动游标再按 A 钮决定。

⚠因宇宙装不同可移动的范围也有所差异。

3. 行动选择:从"攻击/防御/功能选择/装备"中选择行动,有必要依况采取适当的行动。

☆攻击:以现在所装备的武器攻击。

☆防御:采取防御姿态,可减少遭受的损伤并提高回避的机率。

☆功能选择:以特殊的兵器攻击。

☆装备:变更武器或防御原野的装备。

☆武器:进行现在所装备的武器的变更。

☆原野:消耗一循环后张开防御原野,已张开一次的原野可有效进行到战斗结束后。但是重新张开其它的原野时,之后所张开的原野才有效。

4. 攻击目标选择:选择"攻击"或"功能选择"后,再决定所要攻击的对手。而仔细考虑 ZOC 后不决定对手,便将白白损耗 1 个循环。

5. 战斗开始:3 人反复 2～4 步骤后即开始战斗。

⚠行动顺序依敌、我双方的"敏捷度"而定。

⚠3 人的 LP 或 EP 为 0 时,部队全灭则游戏即结束。

★ZOC～射击和格斗的思考方法

1. 攻击有"射击"和"格斗"2 种。

2. TB 上在邻接的四方格上的敌人只能"格斗",除此之外都是"射击"(在此称为"ZOC")。

3. 因 ZOC 的概念和装备的武器,将能判断是射击、格斗或不能攻击。

⚠无法攻击时

1."＊＊＊＊无法攻击!"

☆只装备射击武器却接近敌人的状态。

☆只装备格斗武器却距离敌人遥远的状态。

☆"＊＊＊＊"对手死亡!"

☆想使用特殊武器,对手却在攻击前死亡时。

※自己的攻击目标在攻击前就死亡时,或在周遭有可攻击的敌人时,就可随意选择对手攻击。但是这关系到所装备的武器。

※ZOC=控制地区的简称。

★支援战斗

1. 在原野、地图上战斗可进行支援部队的援护射击。

2. 支援攻击后会自动移到TB战斗。

※人间模式时便无支援战斗。

★损伤类型:武器和特殊武器等兵器所给与的损伤可分为5种。

1. 雷射:以X线雷射所给与的损伤。

2. 热气:以化学反应和核融合的高热给与损伤。

3. 光束:以高能源的等离子光束给与损伤。

4. 重击:以弹药和飞弹给与物理性的重击。

5. 特殊:在地球的文明中未曾想到的超兵器。

保卫战斗装的原野效果也各自对应上记的5种。

角色成长系统

□技术和职业:[技术]是角色所有的技能,以拥有何种技术来决定该名角色的特徵和性格,而且角色也依该特徵被分为5种[职业]。

★职业

指挥官:主人公、指挥官实力平均。

士兵:战斗能力突出。

机械工:对机械相当了解,擅长修理战斗装。

医生:治疗能力优越。

分析师:科学分析能力强。

★技术

战斗能力:表示战斗能力高,该技术越高其命中率也越高,有利战斗。

技术力:表示修理战斗装的能力,该技术越高一次可回复的EP也就越多。

医学力:表示治疗角色的能力,该技术越高一次可回复的LP也就越多。

科学:表示新兵器、新技术的开发能力,该技术越高就越容易回收敌人的残骸。

★等级提升:角色依战斗、任务过关的经验达到一定的数值后即可提升等级。

1. 角色等级一提升,则技术也跟着提升。

2. 技术的上升依职业决定。

角色介绍

布来德

□布来德布来安得(主人公):职业为指挥官,在智慧的外表下有颗令人无法想像的坚强之心,是剑鱼的指挥官,个性沉着冷静是部队的灵魂人物。

克来安

□克来安柯巴得:职业为士官,女朋友分布惑星各地,阳刚气十足但是为了掩盖独狐的

心，在战斗中擅长格斗技。

琦丽珊吉连

□琦丽珊吉连：职业为士官，是出身惑星迪萨尔的女战士，脾气有点硬，而且外表并不出众，但战斗时以快速度搞得敌人人仰马翻。

温德贝尔格

□温德贝尔格：职业机械工，在先前的资料中曾是妮吉娜的男朋友，但是因无性再生而丧失记忆…。技术的问题、战斗装的修理交给他就对了。

夏茵李

□夏茵李：职业分析师，以优良成绩从理科大学毕业，成为庸兵的理由据说牵涉到双亲之死，详细情形不知。对部队最大的贡献是解开科学之谜和敌人的残骸回收。

妮吉娜

□妮吉娜巴利斯柯夫：职业医生，是名气质高雅的苏俄美女，是部队唯一有信仰的人，胸前佩戴着银色的十字架，只要有损伤就找她帮你治疗。

战斗装介绍

1. 战斗装的暗称。
2. 战斗装的类型。
3. 战斗装的耐久值、能源点。
4. 防御敌人攻击(损伤)的能力。
5. 回避敌人的攻击能力。
6. 可在TB上的移动范围。
7. 空手格斗时的损伤力。
8. 可带武器的个数。
9. 可以装备的特殊武器的个数。
10. 可装备的原野个数。
11. 可以使用武器的损伤类型。

战用战斗装

★雷克斯：轻量级万能战斗装，说是轻量级是因装甲厚重且运动性佳，也是擅长射击、格斗的万能型，美克得龙公司制造。

★山尔斯：重量级的格斗战用战斗装，最得意的是深厚的装甲，可将格斗武器的威力发挥到极限，美克得龙公司制造。

★威那：轻量级市街战用的战斗装，可装备热气系的武器，综合机械公司制造。

★泰坦:重量级射击战用的战斗装,擅用火力,在射击战中号称无敌,诺斯利巴日本公司制造。

★塞贝尔:轻量级索敌用战斗装,装甲、运动性和威那的程度一样。格斗力相当弱但回避力却是一流,敌人几乎无法命中。可探查地雷源、察知敌人的空中攻击、突袭,而将我方人员救离险境,美克得龙公司制造。

支援战斗装

★薛利夫:万能型的支援战斗装,对空兵器很充实,综合机械公司制造。

★辛梅尔:对空攻击的专用机种,不可装备地面攻击用的兵器,来恩巴卡公司制造。

泰坦:将泰坦调整为支援攻击用,是火力充实的万能支援机,诺斯利巴公司制造。

★毕萨尔:地面攻击的专用机种,无法装备对空兵器,艾尔米拉珠公司制造。

★塞贝尔:仍旧持有索敌能力而转为支援用,要作为战斗用则稍嫌不足,美克得龙公司制造。

※剧情前进就会取得新型的战斗装。

战斗提示

□要认真变更武器

是射击?或格斗?每换一个循环就要掌握该状况,进行选择不同攻击方法的武器。一旦所装备的武器错误,就会白白损失一个循环。

□策划对敌人战略

敌人中也有不同类型,射击强的敌人、格斗强的敌人或是万能型的敌人。看清楚敌人的类型后,再针对敌人的弱点进行攻击。

另外,敌人将原野伸展时就必须采取损害类型不一致的攻击。

□擅用原野

敌人拥有强力的射击兵器时,最好是拥有可以防御的原野比较明智。

□身为职业庸兵…

尽量减低损伤或打倒敌人?…这才是最重要的事,以实战训练提高自身的本事。

攻略流程

完全攻略[有特别强调要乘坐机器人的地方才乘坐机器人,其余的是以平常的行动方式来行动。游戏是以整个银河系作为全体图,其中在银河系中包含着许多星系,这些星系称作小星系;而小星系中又会有许多惑星,通常称这些惑星和名字加起来后称为XX星。在攻略中如要到某地时会说到某某星系的第几星,例:凯萨琳星系的第三星;另外,有时一个惑星会有北半球和南半球,这些在攻略时都会提出来加以强调。另外,在游戏中除非有特别强调要换人进来,否则通常是以主角、ウ"インド宾德、夏因シヤイン这三个人来行动,如要换人时

都是换掉夏因]

第一章　新兵器魔王

第1章　新兵器魔霸王　ACT.1新兵器メタリフオム

神秘地下组织

主角一行人首先要到这宇宙最左上方的凯萨琳星系キヤゼリン第三星球的南半球去找海滩小屋中的领导者，以エアロック的出击指令离开太空船，进入海滩小屋之中。从外面看起来，这一个海滩小屋只是一个普通的小屋，但是当主角一行人进入海滩小屋看到里面最先进的高科技设备之后，实在佩服这些从事地下活动的人还能有这么先进的设备。在里面主角一行人见到这个不明组织的领导者アダム，他宣称这个组织为宇宙和平会，而此处正是宇宙和平会的总部，领导者将主角一行人由地球联军救出来的目的，是希望和主角一行人一起联手阻止地球联军佛雷将军フオレスト向宇宙进军的野心！在此主角一行人由宇宙和平会的工作员得到三个情报，由这三个情报中得知：1，宇宙第一的科学家普罗被地球联军监禁在海蓝星系的某星球；2，主角一行人中某同伴的故乡迪沙星系所有星的经济仍然不见好转；3，卡卡星系中的政治被一个叫迪罗的黑社会老大操纵。听完这些消息后，主角一行人再到这个惑星的北半球去。北半球是这惑星的首都力巴リバテイー的所在地。由于在首都没有得到任何情报，因此离开此星以异次元跳跃Lジヤンプ前往宇宙最左下方的卡卡星系ガガーリン后，再依次跳跃Sジヤンプ前往第三星。

宇宙乱像

宇宙乱象，救出科学家普罗！

一到这星后，主角一行人中的同伴妮姬ニジーナ便到左上方找她好友亚雷アレックス，由亚雷口中得知此地政经大权是由一个卖毒品的黑社会老大迪罗テロリスト所操纵，而这个迪罗的根据地在死然街スラム街。主角一行人接下来打听死然街的所在，但由于没有人敢提死然街这三个字，就连坭姬的好友亚雷也都不敢，因此只好离开此处前往宇宙最左上方的迪沙星系デイザール的第一星。这里是主角一行人中同伴悍马美女吉丽キり的故乡，来到此处后，发觉这星虽然经济不景气，但是因为是一个农村所组成的星球，生活也还算过得去，因此大家脸上都带着笑容。在此星的左上方见到吉丽的母亲，她说唯一的儿子，也就是吉丽的弟弟迪多テイート居然也学吉丽到别的星球去当庸兵，主角一行人由此得知这里的年轻人都到别的星球去打天下了，所以这星球只剩下老人、小孩，还有在家等夫婿归来的妇女而已。接下来去宇宙正中央下方的海蓝星系ハランド的第二星，一到此后便发现此处表面上是个观光胜地，但实际上却是个监牢，主角一行人在此处多方实地调查后，便可以在监牢别馆左上方见到女情报员CJ，女情报员CJ说要想救出科学家普罗一定要使用机器人来打败地球联军的机器人，等夺取装甲车后再冲进别馆才行。主角一行人回到太空船上以ハンガー的出击指令来搭乘机器人，乘机器人回到星球上后，到右下方将装甲车旁的地球联军机器人击溃，搭乘装甲车冲进别馆就可以进入了。到了别馆后到二楼和地球联军战斗机器人开战，战胜后便可以救出博士普罗，接着，因为怕地球联军追过来因此要一直冲回太空船。等回到了太空船，博士说地球联军的最高掌权者佛雷将军以前曾叫他开发银河骑士1的最后魔王～狂战士机器人，他原本以为是要用来造福宇宙，没想到佛雷将军竟是要用来征服宇宙！这个机器人是博士和好友米夫ミフネ博士一起开发的，如果用在战争上将会使得宇宙生灵涂炭！

佛雷将军为这个机器人命名为魔霸王，等博士知道这个计划的内幕时想要取消已经太晚了，佛雷将军将博士关起来，准备过几天后秘密处死！博士要主角去取回他放在火星基地的超级电脑MICA，但是主角一行人决定先到卡卡星系第三星去。抵达后在最左上方的屋中打听迪罗的所在，原来这间屋子便是人称的死然街，在此处的最右上方见到迪罗，主角一行人见到迪罗后便知道他是黑暗阻织バロネット的成员，由此可知黑暗组织真的是一个势力庞大的组织！再来主角一行人便要到宇宙正中央太阳系的第四星火星去。火星由于空气不足因此主角一行人要搭乘机器人，在此机器人不能使用特殊兵器スペシヤル，主角一行人以机器人冲进火星基地去，在火星基地主角一行人在基地地下一楼的左上方和地球联军的基地机器人开战，战胜后由修理工得知超级电脑和超级太空船极光号都被地球联军藏起来了，主角一行人便回到宇宙和平会向工作员打听地球联军的行动，接下来便依情报到这宇宙最左上方的美卡星系メルカイン的第三星去，调查后便发现这一星有毒，因此主角一行人要搭乘机器人，在这星打听情报后得知地球联军要由此处运输一些奇特的东西前往宇宙正中央偏左下方的卡安星系カアンガ第四星，在这一星便会再度见到女情报员CJ，主角一行人由她得知地球联军运军队来此准备一举攻下此星而将军队藏在右下方的仓库中，于是主角一行人便打败仓库前的地球联军机器人攻进右下方的仓库中，在仓库中的右上方和地球联军的侵攻机器人交战，战胜后便结束这一次的任务。

第二章　独裁野心之战火

第2章　独裁野心之战火　ACT.1ひろがる战火

主角一行人大老远回到宇宙和平会的根据地凯萨琳星系的第三星南半球海滩小屋去，在此听说地球联军的最高掌权者佛雷将军和黑暗组织的最高掌权者黑暗总统拉蒙ラモン联手进军宇宙。这个黑暗组织由于势力庞大因而拥有数个星系而且兵力雄厚！因此佛雷将军才会和他联手。在主角一行人搭乘太空船回到此星的短短数日中，宇宙已有三分之一星系被地球联军攻下来！据情报所说现在迪沙系有被地球联军攻下的危险！因此主角一行人接下来便前往迪沙星系的第一星，到此星后由于有地球联军的到来，因此主角一行人便以机器人来行动，在此和地球联军交战，此处有宇宙和平会的军队来协助。后来会在最左上方看到地球联军的基地，在进这基地前要小心地上的地雷，这地雷会使得主角一行人全员受伤，因此走几步后便要回复一次，如果不想要被地雷所伤可以将同伴中的机器人换成回避率99%的サイベル麻雀号，只要和主角一起的二位同伴中有这一部麻雀号机器人便不会被地雷伤到毫毛，只是这个机器人的战力不佳。最后进入基地正中央的控制电脑和地球联军的魔霸王实验一号机器人大战，战胜后便可收复此星。再来要到宇宙偏左上方的艾流星系エリユシオン的第三星，一到这星后主角一行人便要乘坐机器人，在这一星的基地有二个，而且基地外面都有防护罩，主角一行人由于无法进去因此便和基地外面的宇宙和平会特殊部队打听有关基地的情报，在此同伴宝德ウインド说他懂得如何破解地球联军在基地外所设的防护罩，接下来主角便要带二个同伴，在这二个同伴中一定要带着宝德。在此主角一行人便要从基地外的右上方树林钻进去，东绕西绕会来到二个基地前，在此一定要先试走某一方的基地，如果在最上方找不到防护罩发生装置的话，再到另一个基地去，因为防护罩发生装置不一定在左方或右方的基地，但是只要去过一次某方的基地最上方，发现不是防护罩发生装置后再去另一方基地的最上方就可找到。主角一行人到此后，便到基地最上方将地球联军的魔霸王实验

机器人一号打败，同伴宝德会将这个地球联军分析魔霸王材料所得的防护罩发生装置破坏，这下子一定会把地球联军的最高掌权者佛雷将军气死，因为这是他耗费千万所造出来的贵重装置。再来便要离开这基地，到下方和宇宙和平会的特殊部队通报基地防护罩消失的事。接下来回到宇宙和平会的海滩总部，在此到处打听情报后知道这宇宙和平会的总统要见主角一行人，这时主角一行人终于知道这个宇宙和平会是属于凯萨琳星所有，主角一行人因为要去见凯萨琳星的总统，因此便到这星的北半球凯萨琳星的首都力巴，在力巴的正中央和平英雄凯萨琳的石像前见到一名慈祥的老人，这老人便是凯萨琳星的总统，宇宙和平会便是直接听命于他的秘密组织。总统正式邀主角一行人和他维护宇宙和平，主角一行人答应后便得到总统所要给的谢礼～新的装甲机器人，这机器人必须要回到宇宙和平会总部去领取。回到宇宙和平会多方打听情报后便知道新的装甲机器人正在制造中，因此主角一行人便离开此星到宇宙最右方的和平星系ナイランジヤナー的第二星去。

地球联军阴谋

在这星多方打听后，主角一行人知道这里最高领导者拉娜小姐ラーナ因为命令人民不抵抗，，因此地球联军便轻而易举的拿下此星，并以此星作为中继站进攻波加星系。在此最上方的神殿旁再度见到女情报员CJ小姐，接下来主角一行人便依CJ小姐所说进神殿找玛亚マイヤー，一进神殿四处打听后才知道玛亚被拉娜小姐监禁，此时主角一行人先回到太空船乘作机器人，进入此星后走进城市最右下方的河中，由河中走到有洞的水沟中，在这水沟中因为有水的关系，因此ヒートー炮弹类兵器的威力会降低。通过水沟后便来到神殿的最左上方，在此玛亚说拉娜不抵抗地球联军的理由是因为这个拉娜小姐是假的，地球联军派间谍将真的拉娜小姐抓到收容所去了。再来主角一行人便到宇宙正中央毕星系ウイー的第二星去救出拉娜小姐。到此星后要乘坐机器人，只要有同伴乘坐麻雀号机器人便可看到地雷，将麻雀号机器人双手都装备雷射剑后，将会成为近身战的霸王！只要通过地雷区后便会来到地球联军的收容所，进入收容所后要到最左下方传送到监狱，再来便要走到最左上方传送，最后再走到最右上方传送到监狱的另一方。在此要走到正中央的下方和地球联军守卫军交战，打赢后破坏监控装置就能使大家逃出监狱。再来回到和平星系第二星去，通过水沟找到玛亚，此时玛亚说女情报员CJ小姐通知他说拉娜小姐已回此星，等待着主角一行人乘坐机器人将假拉娜小姐打倒，于是主角一行人再回到水沟由最左上方往外走便可来到城市的正中间，由此处往正中间走上岸便可进入神殿准备决战假拉娜小姐，这时拉娜小姐会出现参加作战。主角一行人和假拉娜小姐的卫兵假女神号机器人开战，战胜后决战假拉娜小姐号机器人！战胜后此星的人民便能以自己的力量赶走地球联军，而主角一行人则要离开此星回到卡卡星系第三星。到此星后因为发现有传染病，因此主角一行人要乘坐机器人，并且要带着同伴妮姬，到此星的死然街最上方后会见到妮姬的好友亚雷。亚雷说迪罗的残党和地球联军研究出一种人造的生化兵器，而且把此星的人当作实验品…。亚雷说完此事后便死了，主角一行人再来便离开这星回到卡安星系第四星，一到这里后才知道地球联军和黑暗组织联手攻打此星，还使用核子兵器将此星完全毁灭！听完此事后主角一行人便离开此星回到宇宙和平会的总部去，到总部后主角答应要将联合作战密书交给三大星系的总统，首先要到宇宙最右方的波加星系ボーガバテイー第三星。一到这星后，主角一行人便要乘坐机器人走城市外面右方的洞窟，进洞窟后如开战便有波加星的军队协助主角一行人 。过了洞窟后便可见到波加星系的总统，将密书交给女总统后便可拥有使用电梯的权力。接着到最上方坐电梯离开此处回

到太空船，回到宇宙和平会总部之后，在此四处打听情报便可使太空船装上最新科技的超光速引擎。

第三章　联合大反攻

第3章　联合大反攻　ACT 3　4惑星连合の反攻

在太空船装好最新科技制成的超光速引擎后，主角一行人得到最新情报：地球联军和黑暗组织都出现主张反战的内乱团体，因此暂时战争不会比以往激烈。主角一行人再来便要在宇宙和平会总部最左下方取得以前凯萨琳总统所答应的新型装甲机器人，并前往宇宙最左上方的法拉星系フアラウエイ第四星。主角一行人的太空船原本没有超光速引擎，根本无法到达此星，但是现在因为太空船上有了超光速引擎，因此可以轻松的到达此星了。到此星后便去找城市正中央屋中的总统，没想到总统竟不答应联合作战。后来在总统屋外上面见到女情报员CJ小姐，便依CJ小姐的情报到宇宙最左上方，也就是法拉星系旁边的风雪星系ハイパーボリア第三星。一到此星后主角一行人便乘坐机器人进入工厂和地球联军开战，后来要走工厂最右上方上楼梯，再走到正中央的生产室和生产员打听有关帮地球联军生产新型战斗机器人的情报；再来便由最上方的楼梯到一楼正中央和地球联军最新型的魔霸王实验二号机器人交战！战胜后将工厂的电脑毁掉，便可使这工厂不再生产地球联军的战斗机器人。再来回到法拉星系去找总统，由于前总统和地球联军勾结的事已经败露因此已经下台了，新总统答应收下主角一行人所带的联合作战密书并加入联合作战对抗地球联军。接着总统要主角去找科学家取得反重力装置，东找西找后可在这城市最右上方的屋子后找到一个被房子遮住的人，由这个科学家得到反重力装置。以后只要按摇杆手把的X钮，便可使机器人浮在空中快速移动来穿过地上障碍如水池等等。再来便要到宇宙正中央偏右上方的蓝池星系ブルーウオーター第四星，一到这星后主角一行人便要乘坐机器人。在此得知有从地球联军太空船中逃走的人在这星的最右下方降落，于是主角一行人使用反重力装置来通过这广大的池子，便可以在最右下方看到战舰。进入战舰后在最左下方和地球联军新型战斗机器人交战，战胜后便可见到科学家。这科学家曾帮地球联军研究超破坏兵器质量炮，他原本以为地球军是要用质量炮来开垦他故乡母星之用，当他发现地球联军是用在战争之上时已经太迟了。这个质量炮也是银河骑士1的究极破坏兵器。说完话后科学家便死了，主角一行人接下来要到宇宙正中央偏下方的塔卡星系タカマガハラ第三星，在这星城市中的左下方和小女孩说过暗号后，小女孩便知道主角一行人是科学家的朋友，便可以通过进入密道中。在密道里如果要升级或是寻找材料，可以乘坐机器人杀敌取得，有机器人杀敌会比没机器人战斗来得快速！但是如果要过关就不能乘坐机器人，因为密道很小，无法乘坐机器人来通过。由密道最右下方往右穿过墙后，便可由最上方和地球联军战斗机器人交战，战胜后主角一行人才发现此处便是寺院下的地球联军秘密工厂，于是便破解电脑取得究极破坏兵器质量炮的资料后再将工厂炸掉。接着到寺院上面将恶德大师解决，此处要和假女神号机器人开战，战胜后主角一行人要到宇宙正中央偏上方的巴鲁星系バルニバービ第三星，在此星因风沙过大因此ビーム光线兵器的命中率会大幅下降！此星是地球联军攻打黑洞星系的补继站。这次主角要带着同伴吉丽上阵，被大风沙东吹西吹后便可来到正中央的洞窟，一进这洞窟后便发现这里实际上是一个补给工厂，在工厂的最右方便要和吉丽的弟弟，也就是地球联军的庸兵攻击机器人交战！战胜后吉丽伤心的自言自语说为什么她一个女孩子家不乖乖的作一个

农妇，而要去当一个随时有生命危险的庸兵呢？还不都是为了要给她唯一的弟弟过好日子，好好读书将来能成大功立大业，但现在…，唉…实在是太惨了。再来主角一行人便要到宇宙最右上方的黑洞星系ブラックホーク第一星，一到此星后主角一行人便要乘坐机器人，在此星只要一开战便会有此星的战斗机器人协助。接下来由于城市外有门挡着，因此主角一行人便要一直绕路到正中央的城市去，进入城市后在最右上方的房子中见到黑洞星系的总统，主角一行人将密书交给总统后便可以离开城市，这时城市外的大门会不见，因此可以直接离开城市回到太空船。再来回到宇宙和平会总部四处打听情报，会知道原来女情报员CJ小姐并不是宇宙和平会的人。再接下来主角一行人回到美卡星系第三星见到女情报员CJ小姐，主角一行人由她得知究极太空船被地球联军藏在木星研究，于是要回到太阳系地球的第六星木星去。

在此主角发现原本以前有雷达电波干扰的，怎么主角一行人来此后便没有了?再来便到达木星的第三卫星卡泥ガニメデ，在此处走右方的洞窟来到地底的究极太空船，进入太空船后先直冲到二楼，再回到一楼最左方决战地球联军武装守卫机器人，战胜后便可取得究极引擎。此时由于地球联军在这究极太空船放入自爆系统，因此过几秒后究极太空船便要自爆了!逃出来再回到宇宙和平会总部将究极引擎装在太空船上，如此太空船便能成为究极太空船。

第四章　独裁惑星

第4章　独裁惑星　ACT.4　独裁惑星　バロネット

主角一行人接下来便在宇宙和平会总部四处打听情报，然后到美卡星系第三星找女情报员CJ小姐所说的“最右上方的提示”，在此处听右上方的人说在宇宙某处有宝藏，于是主角一行人便来到宇宙最右下方的艾多星系エルドラド第二星。一到此星后主角一行人便依提示来找大的Q与小的A之间的通路，在此要搭乘机器人并使用反重力装置，由于谜题已经有提示，所以宝藏就有待玩者自己去找了。再来要回到以前去过的法拉星系、黑洞星系及波加星系。到这三星系后都要去找总统，目的就是向这三个星系的总统联络军情。之后回到法拉星系再去见一次总统，接着到风雪星系就能拿取工厂中的新机器人。再来便到宇宙最左下方的暗黑星系バロネット第一星，进入城市后要到最左上方的小屋中，在屋中有反抗军，和反抗军交谈后知道反抗军极需武器，于是再来便要回到宇宙和平会总部去到处打听有关武器的情报，打听完情报后便带克雷クレイン到美卡星去找屋中左下方的女人，然后将在艾多星系找到的宝藏交给这女人，最后再回到宇宙和平会总部，便可以回到暗黑星系第一星最左上方的屋中和反抗军完成武器输送计划。都完成后回到太空船搭乘机器人进入城市中，往水中涉水走到城市正中央的陆地，上陆后便要进入正中央的大屋 子，进入屋中最上方二楼后便要打败假总统机器人，战胜后便要到宇宙最左下方的碧幽星系ビヨンド第四星，在这个惑星上要和总统夫人机器人决战，战胜后再和总统机器人决战，都战胜后才发现，这二人竟然都是被传染了机器病毒才变成机器人的。

第五章　最后决战

第5章　最后决战　ACT　5　ラストバトル

回到宇宙和平会总部后才知道现在宇宙各地出现一种新的病例，这病例正好和暗黑星

系总统和总统夫人的病一样，都会变成机器人。主角一行人在此到处打听而得知这些情报后便回到卡卡星系，这次要带着妮姬。到死然街后便会发现原本得怪病而死的都复活了，在此听妮姬好友亚雷说此处的人都因机器病毒而成了种新的生命体，这种生命体不会死也不会再生病，这种生命体也就是机器人。听完此事后回到迪沙星系，一到此星后便要带着吉丽，到处打听情报后得知在最左上方有二个基地。在此吉丽不敢告诉母亲她亲手杀死弟弟的事…，只好赶快出发前往左上方的基地。到了基地后才发现此处的控制系统不能破坏，因为一破坏后便会害得这星的人全部中机器病毒，于是再带着妮姬回到卡卡星系的死然街去向亚雷打听相关情报，这情报打听完后便回到宇宙和平会总部所在的海滩小屋，到小屋前会看到女情报员 CJ 小姐，她这次提供的情报是说超级电脑 MICA 在太阳系的木星地底下，于是回到太阳系木星地底下的基地找寻 MICA，在此到 MICA 前面时要将地球联军主力部队机器人打败，战胜后 MICA 终于可以开口说话了。原来博士所说的 MICA 就是原本主角一行人在银河骑士 1 的究极太空船电脑，这电脑被地球联军搬到基地中担任防卫系统。超级电脑 MICA 说女情报员 CJ 小姐就是未来变成超知性生命体增强 10000 倍后的化身！也就是说，主角一行人必定能以正义的力量来战胜邪恶，使超级电脑 MICA 成为太阳系的主宰而变成超知性生命体！再来主角一行人因为超级电脑 MICA 解除了地球防卫系统，因此可以前往地球了。一到地球后，便要乘坐机器人到城市中最左上方的大屋子去向米夫博士打听情报，米夫博士曾和博士共同研究过魔霸王。在此米夫博士要主角一行人先将城市正中央的防卫系统打败，战胜后，米夫博士信任主角一行人的能力而告诉主角说佛雷将军已经和完成型的魔霸王合体，并且企图造出机器病毒来控制宇宙各地的人。现在主角一行人要到城市外面右方的洞窟基地去，在此不能乘作机器人。从洞窟基地中走最右上方十字围墙格子中的密道，一到密道后要走水管往上面走，在上面有四个门，要将门依由右而左的顺序来解除门的机关，也就是说，最左边的门是最后一个解除的。将这四个门的机关都打开后回到太空船搭乘机器人，走过这四个门到最左边和最后之敌魔霸王机器人决战。在决战时，魔霸王会一直变身，主角们也会在战门中讨论打败它的方法，如此一直打魔霸王直到它不再变身成为最终的型态为止。只要等到主角一行人停止讨论之时，便可以用攻击游标来找出真正的最后魔王了……。

THE END

布兰蒂修传奇

完全攻略

在开始前先给你些建议

这是特别为第一次玩本款游戏的玩家们在除了解谜之外的一些建议。由于在冒险旅途中会遭遇各式各样的敌人与陷阱，必须随时注意主角的HP值。接下来将传授你有关与敌人战斗和休息方面的心得。即使抱着“这我早就知道了啦!”的玩家们，以复习的观念再看一次的话也正好。

战斗的心得

绝对要避免堂堂正正的战斗。也就是不可与敌人正面冲突的意思。虽然在游戏序盘能以此方式战胜，但遭遇后边的强敌对手就相当辛苦了。由于会变得很麻烦，尽量从敌人后方与侧面攻击之。

休息的心得

能恢复HP的便利方式就是休息。但是，绝对不能在敌人接近之际休息!!由于在休息中受攻击与无防备之际遭敌偷袭皆会受到很大的伤害。所以在休息的时候要挑选离敌人有段距离的地方。

游戏序盘地图之彻底大介绍!

那么若是你已经能做好冒险的心理准备的话，差不多可从地下迷宫开始出发了。在这个地下迷宫中设置著名种的陷阱及谜题，要轻易地就通过考验那是梦想。在此将对游戏的前半部从AREA 1到AREA 10为止和FOOT OFTOWER的地图，还有宝箱与门的位置等会详细介绍，希望对你有所帮助。

在迷宫内行进之际，你所认为能提供重要情报的东西，全部都在地图上以记号来显示。虽然地图与画面图片所刊载的都是属于超任版的，但是PCE版的内容也几乎是差不多的内

容所以不需要提心。请看清楚右方的记号表，确实地把握好在地图上所在的位置。尤其是门与开关的关系特别重要。

门与开关控制杆 ■ ■ ■ A

由于几乎所有的机关门均是以开关来控制，所以要确实地确认那个开关是对应那一个门。大致上门的附近应该会有一个对应的开关。若是能从容地将自己现在所行进的地方到底位于何处，时时充分掌握的话就没问题了。此外也有些门非得使用副钥以外的特殊锁钥否则就打不开了。

恢复之泉 ♥

恢复之泉是能恢复 HP 与 MP 的一个很好用的地方。而且如果你会使用魔法或是等级提升之后即使附近有敌人也不用担心。

毁坏的墙 ╳

由于毁墙之壁一眼就看得出来，狠命地敲坏它吧。墙就在那里却没有大金槌!! 为了防止这种事发生要很注意数量哦。

陷阱洞穴 ●

陷阱算是个小灾难。有从一开始就能看出来，也踏进去之后才知道的。更有另 2 种掉下去之后便会受伤的陷穴。

AREA 1

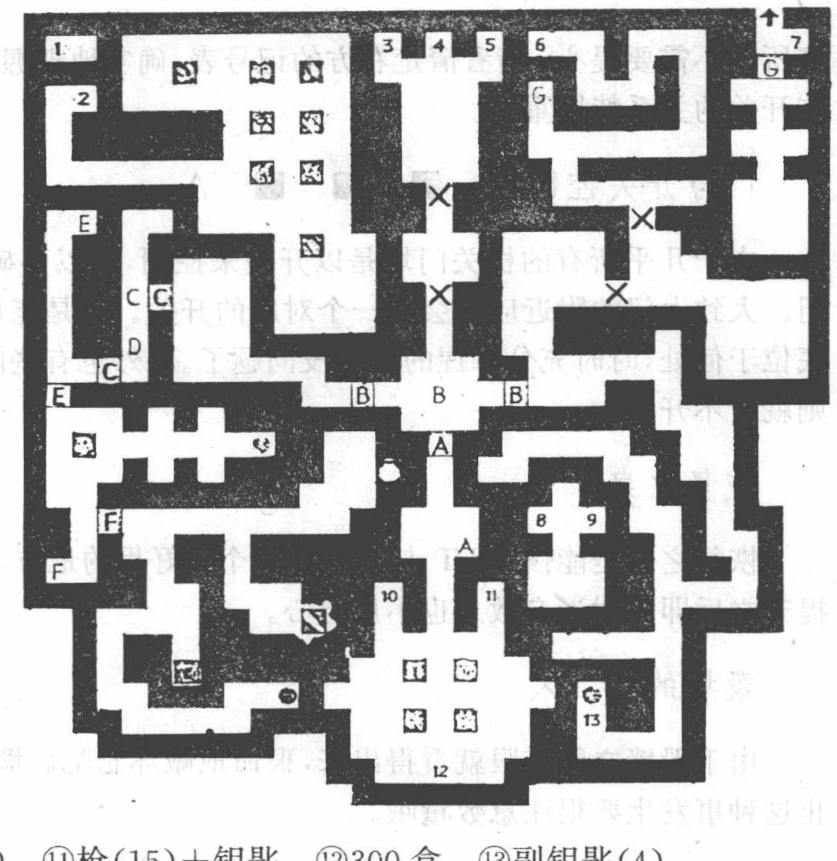
这是做为长远冒险出发点的区域。在此一区域确实地了解本款游戏的世界观与基本道具吧。

出现的怪物

蜂：以很快的动作来回盘旋飞行。从旁接近，在飞过眼前时攻击。
因普：为此区域最强的敌人。基本上在敌人攻击时便用盾来防御。
蝎：这怪物的速度也相当快。由于一接近便会攻击须小心应付。
史莱姆：动作慢攻击力亦低。即是连按按钮也能赢的敌人，可以不管它。

超级任天堂版

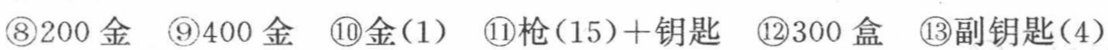
①大金槌(10)＋钥匙
②H・POTION(5)
③短剑(40)＋钥匙
④H・POTION(10)＋钥匙＋钥
⑤300 金＋钥匙　⑥100 金



⑦空的
⑧100 金
⑨300 金
⑩短剑(40)
⑪金块＋钥匙
⑫300 金
⑬副钥匙(9)

PCE 版

①大金槌(10)
②H·POTION(5)
③短剑(30)＋钥匙
④H·POTION(10)＋钥匙
⑤火焰戒指(5)＋钥匙
⑥1200 金
⑦铁球(8)


⑧200 金　⑨400 金　⑩金(1)　⑪枪(15)＋钥匙　⑫300 盒　⑬副钥匙(4)

在道具栏中以箭头来显示的标记是表示在打开宝箱时会因中箭而受损伤。此外以十字来显示的标记是说没有副铜就无法打开的宝箱。

AREA 2

这个区域中的陷阱可是很烦人的。

出现的怪物

●蜂　●蝎　●史莱姆　●因普

超级任天堂版

①短剑(30)	⑤200 金	⑨H·POTION(5)	⑬炎之戒(5)
②金块(3)	⑥H·POTION(5)	⑩空的	⑭金块(1)＋副钥
③透明化秘药(4)	⑦短剑(30	⑪一剂药草(3)	⑮骷髅之钥
④大金槌(5)	⑧200 金	⑫300 金	⑯H·POTION(4)

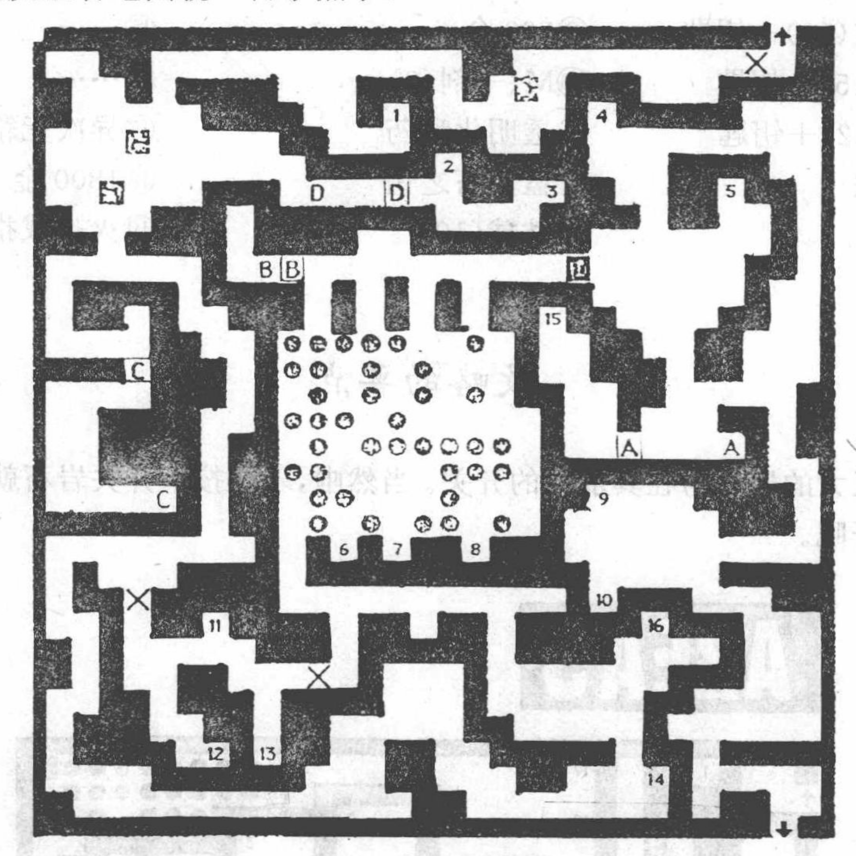
PCE 版

①短剑(15)	⑤200 金	⑨一剂药草(2)	⑬火炎之戒(5)
②1000 金	⑥H·POTION(3)	⑩铁球(15)	⑭金块(3)
③透明化秘药(1)	⑦短剑(20)	⑪H·POTION(3)	⑮亡者之钥
④大金槌(6)	⑧150 金	⑫300 金	⑯……

攻略的要点

这个区域最困难的地方大概要算是位于区域中央的大房屋了吧。

虽然看起来只是一幢房子，事实上有无数的陷阱正张开其大口在等你掉进去。虽然你或许会认为用铁球探路未免太浪费了，但比起一次又一次掉入陷阱中总是要强得多了。其实也不会浪费多少的，反正看地图就一目了然了。



AREA 3

不但新的怪物强敌会出场，迷题亦更加错综复杂了，虽然已经很注意巨大的岩石，但……

出现的怪物

从这个区域开始便会出现的怪物僵尸。是个以直接攻击会有点难对付的敌人。为了应付这只怪物，最好预先便将等级提升。

●蜂　●史莱姆　●因普　僵尸

这家伙跟其名字一样，打倒了好几次却又再复活。攻击力亦强。

超级任天堂版

①物体硬化液(2)　④M、一剂(2)＋钥匙　⑦200 金

②500 金＋钥匙　⑤火焰魔法　⑧绿色钥匙

③短剑(30)＋钥匙　⑥空的　⑨500 金

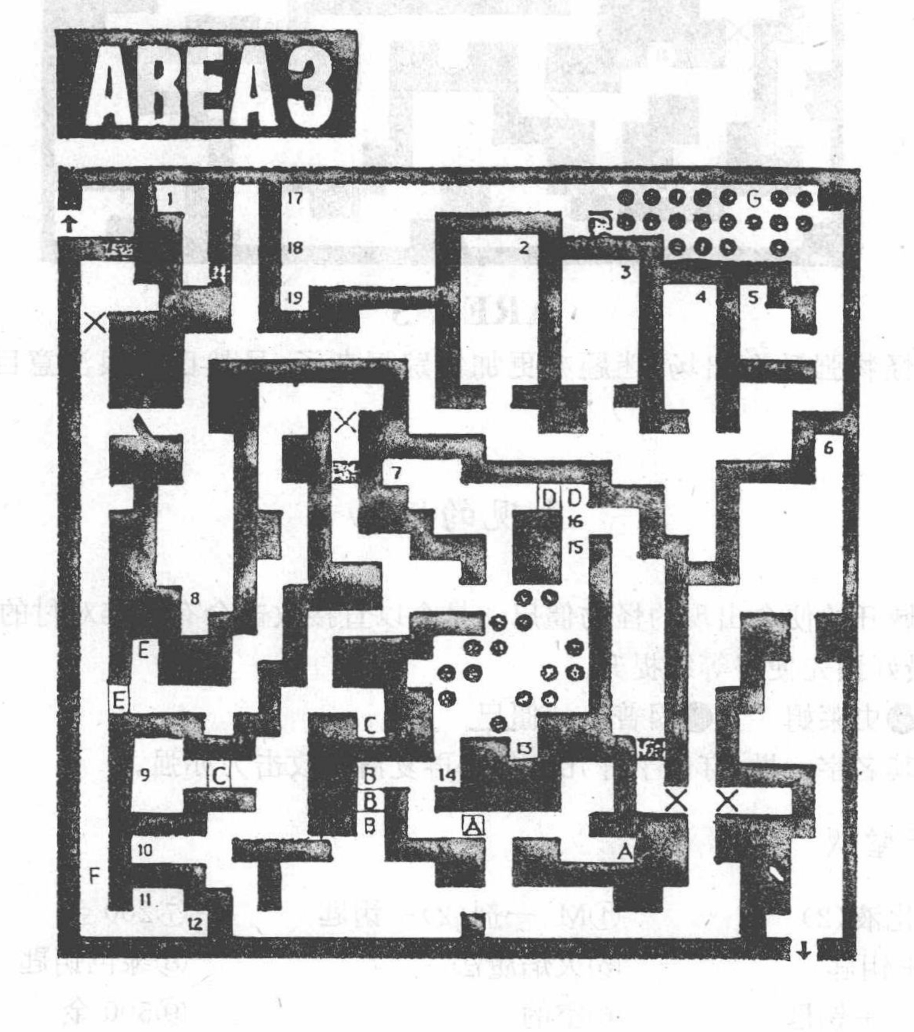
⑩H・POTION(2)
⑪异次元箱 A
⑫骷髅之钥
⑬副钥(6)
⑭铁球(10)
⑮守护戒指(3)
⑯反射物(30)
⑰透明化秘药
⑱守护戒指(10)
⑲火炎戒指(5)

PCE 版

①物体硬化液(2)
②愤怒之戒(10)+钥匙
③反射物(15)+钥匙
④M、一剂(2)+钥匙
⑤火焰魔法
⑥90 金
⑦副钥(5)
⑧……
⑨700 金
⑩M、一剂(3)
⑪透明化秘药
⑫蓝宝石之钥
⑬铁球(10)
⑭……
⑮……
⑯……
⑰异次元箱 A
⑱1800 金
⑲火炎戒指(5)

攻略的要点

真正超级巨大的岩石与在其前面的开关。当然啦,若是按下开关岩石就会开始滚动。从容地后退来避开吧。



AREA 4

伺机攻击主角的女魔术师，多拉·朵伦在在此登场子。而在教堂中放置有一古代的雕像哦。

多拉·朵伦出现

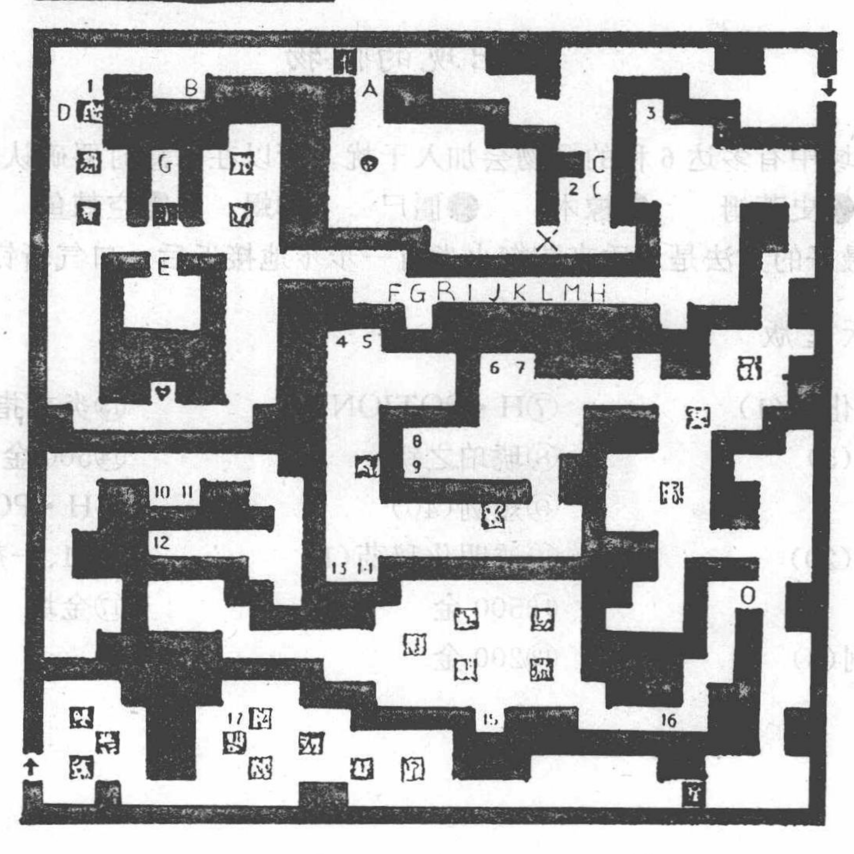
一旦钻进了 A 门，主角的对手，多拉·朵伦就会提出挑战。但由于这算是强制性的事件，不需要亲手操作哦。

出现的怪物

●因普　_●僵尸

超级任天堂版

①红宝石之钥	⑥空的＋箭	⑩守护戒指(5)	⑭空的＋箭
②黄色之钥＋箭	⑦300 金	⑪空的＋箭	⑮透明化秘药(2)
③300 金	⑧空的＋箭	⑫龙之钥	⑯蓝宝石之钥
④炎戒指(5)	⑨愤怒戒指(5)	⑬短剑(50)	⑰物体硬化液(1)
⑤空的＋箭			



PCE 版

①三日月之钥
②王杖之钥
③300 金
④火炎戒指(5)
⑤空的十箭
⑥空的十箭
⑦150 金
⑧空的十箭
⑨愤怒戒指(5)
⑩……
⑪……
⑫水晶之钥
⑬1700 金
⑭空的十箭
⑮黄金翼之钥
⑯……
⑰物体硬化液(1)

攻略的要点

由于 B、F、H、K 这几个开关一旦踏到就会触动机关而会有箭向你射来。就用跳跃方式飞越而过吧。此外虽然踏下 M 与 N 的开关，岩石就会滚过来，但是只要躲入 G 下的凹处即可。

AREA 5

超任版中会出现圆木，PCE 版中则是出现火球遮断你行进路线。运用智慧继续前进吧。

攻略的要点

在本区域中，攻略的要点是如何很巧妙地躲过陷阱。当圆木向着你滚动而来之际，特意地掉进陷阱中来逃避激烈的冲突吧。

出现的怪物

在这个区域中有多达 6 种的怪物会加入干扰。所以在休息时要确认没有怪物在附近。

●蜂　●史莱姆　●橡木　●僵尸　●蝎　●空棘鱼

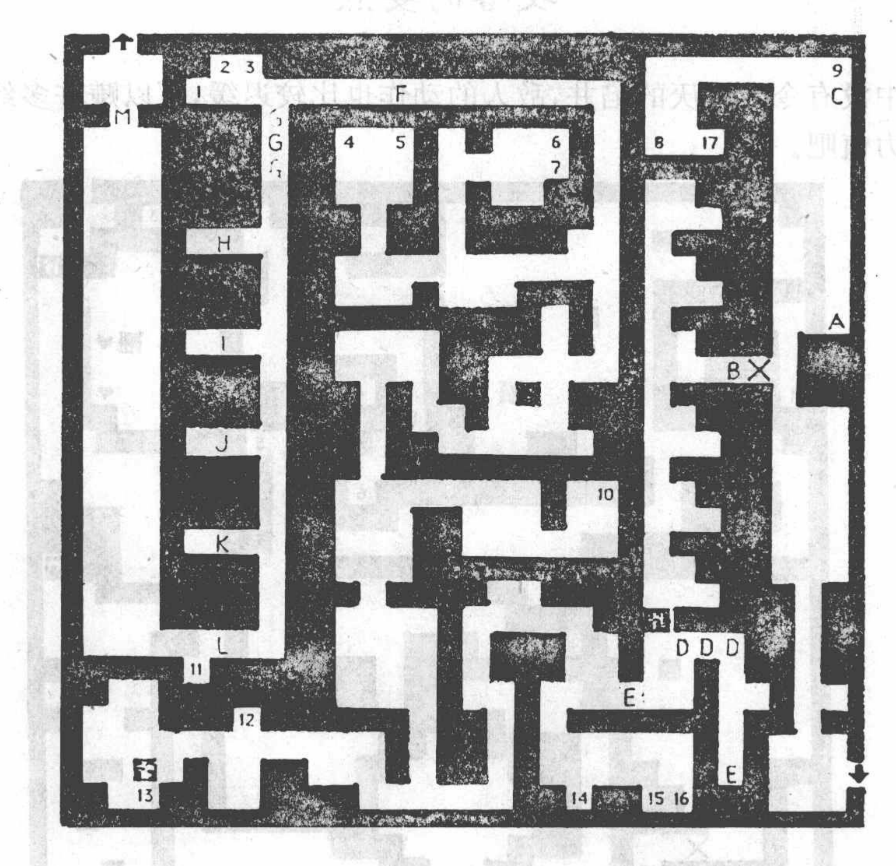
空棘鱼：最好的方法是用盾来防御火炎有一步步地接近后一口气斩钉之。

超级任天堂版

①物体硬化液(1)
②炎戒指(5)
③空的
④反射物(20)
⑤空的
⑥M、一剂(3)
⑦H·POTION(8)
⑧琥珀之钥
⑨短剑(40)
⑩透明化秘药(1)
⑪500 金
⑫200 金
⑬炎戒指(5)
⑭500 金
⑮H·POTION(4)
⑯M、一剂(5)
⑰金块

PCE 版

①……	⑦M、一剂(5)	⑬锁链
②……	⑧蜥蜴之钥	⑭……
③……	⑨……	⑮H・POTION(5)
④火炎戒指(10)	⑩军刀(10)＋钥匙	⑯空的＋箭
⑤冰冻戒指(5)	⑪……	⑰……
⑥空的＋箭	⑫H・POTION(10)	



AREA 6

由于此区域的时间处于停止状态,所以无法运用休息来恢复体力。充分地利用恢复之泉吧。

超级任天堂版

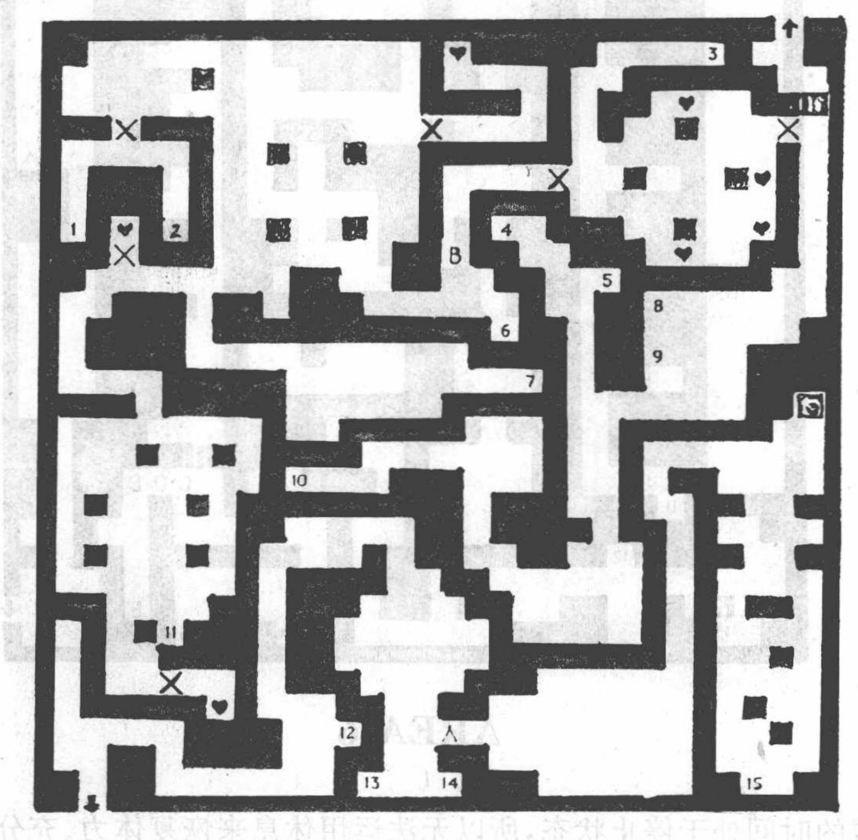
①400 金	⑥空的	⑪H・POTION(10)
②短剑(60)	⑦大金槌(10)	⑫300 金
③小盾	⑧短剑	⑬300 金
④金块	⑨空的	⑭反射物(20)
⑤空的	⑩金钥	⑮石榴石之钥

PCE 版

①400 金	⑥M、一剂(3)	⑪H・POTION(10)
②反射物(15)＋钥匙	⑦大金槌(7)	⑫800 金
③小盾＋钥匙	⑧2500 金＋钥匙	⑬军刀(20)＋钥匙
④金块(1)	⑨M、一剂(3)	⑭1200 金
⑤副钥(3)	⑩银月之钥	⑮青眼之钥

攻略的要点

这个区域中没有令人讨厌的陷井，敌人的动作也比较迟缓，可以赚许多经验值。平均地提升魔力与能力值吧。



出现的怪物

第一次登场的强酸怪，体形巨大攻击力更是强大。要避免因接近战而被它逼往陷阱被困住，连续使用火焰魔法从远距离的地方攻击之。

● 僵尸　●蝎　●空棘鱼　●强酸怪　●超强酸怪　●G 史莱姆

超强酸怪：由于即使只被其击中一次也会受伤很重，避免接近战。

G 史莱姆：动作不快，攻击力不高，所以不理它继续前进也没关系。

AREA 7

由于缺少了地图的左半部，所以区域面积较小，但是若无法掌握传送点的话就无法继续

前进。

攻略的要点

这个区域就和地图上所显示的一样，若是不活用传送点就无法继续前进，相当复杂且烦人的构造。由于只是毫无目标地乱转的话，就会不知道自己目前身在何方而迷路了。所以，必须常常一边看着地图一边确认行进方向。这样才不会因为复杂的结构而使自己迷失了方向。

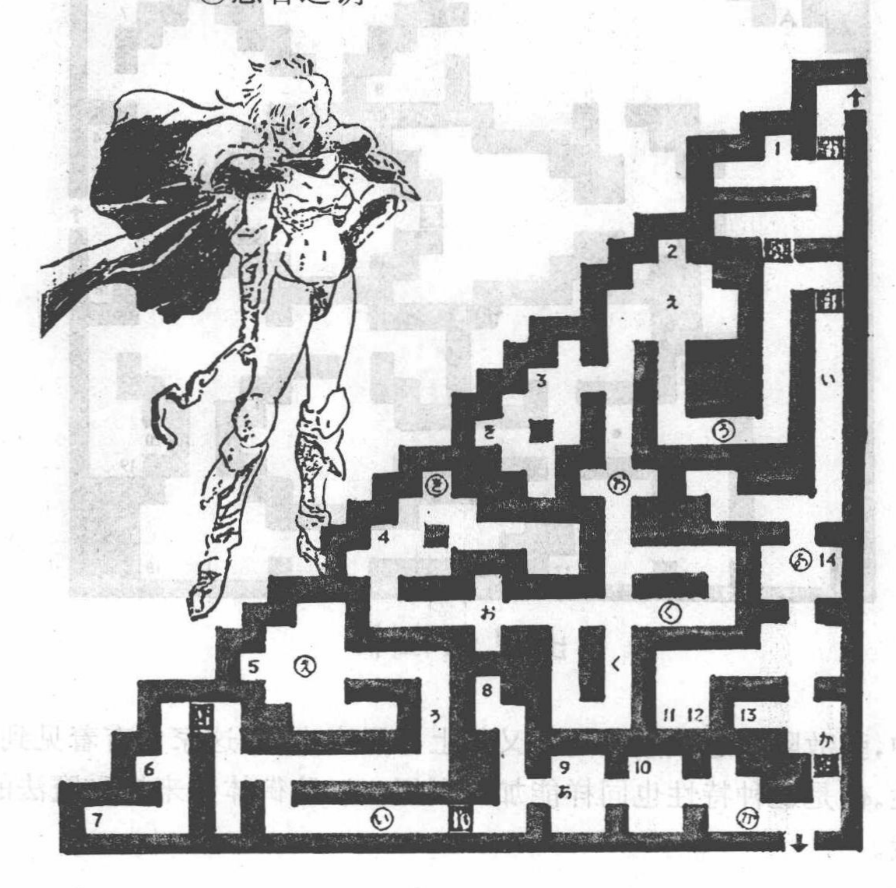
最直接了当的破关方式是依F→A→B→C→D→E→G→C→B的路线，这条路径最短而且可以拿到全数的宝箱。若预先连传送的关系都确实地掌握，就能轻松地破关了。

超级任天堂版

①空的
②翡翠之钥
③金块
④500金
⑤蓝色之钥
⑥土耳其石之钥
⑦空的
⑧骨之钥
⑨护符
⑩编织之钥
⑪H・POTION(3)
⑫H・POTION(2)
⑬副钥
⑭500金

PCE版

①愤怒戒指(15)
②浓绿石之钥
③金块(2)
④700金
⑤红玉之钥
⑥伊卡洛斯之钥
⑦军刀(20)+钥匙
⑧愚者之钥
⑨复活戒指
⑩大金槌(5)
⑪H・POTION(5)
⑫空的+箭
⑬副钥(2)
⑭铁球(6)



AREA 8

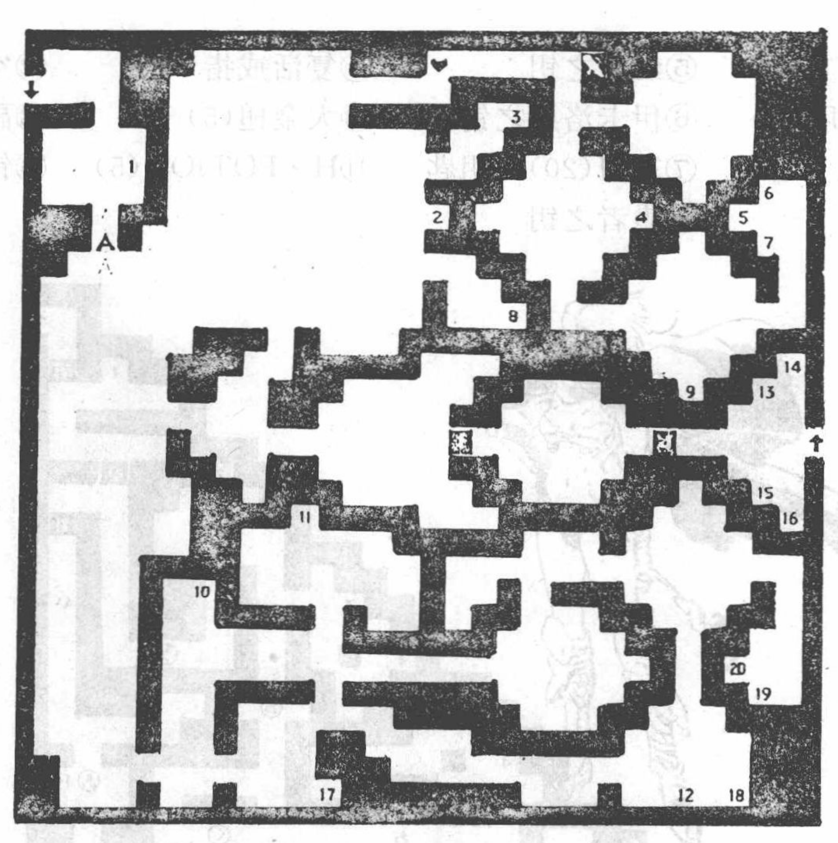
到处散布着陷阱，着实令人恐惧莫名的区域。尽量地买人很多铁球，慎重地探索吧。

攻略的要点

就如同入口处附近作为公布事物的石版上所写的一样，这里到处都是开着大口的陷阱、一个陷阱的周围必定伴随隐藏着另 4 个陷阱。以铁球边探查陷阱在那里一边前进是最好的方法，但你要故意掉进去检查里面有无东西也无不可。

超级任天堂版

①黑檀之钥	⑥空的	⑪H・POTION(4)	⑯锁链
②反射物(40)	⑦物体硬化液(2)	⑫金块	⑰小盾
③M、一剂(2)	⑧铁球(10)	⑬透明化秘药(1)	⑱物体硬化液(1)
④紫水晶之钥	⑨铁球(10)	⑭500 金	⑲H・POTION(3)
⑤空的	⑩500 金	⑮短剑(60)	⑳守护戒指(5)



出现的怪物

在本区域中，强敌除了超强酸怪之外又加上个黑魔术师。这家伙有着见到主角便会以魔法来攻击的特性。但是这种特性也同样能加以利用一以防御体势来接受魔法的攻击，能提升魔法的防御率哦。

●G 史莱姆　●空棘鱼　●强酸怪　●黑魔术师

黑魔术师：主角一接近就会张开其独特的讨厌家伙。而且魔法对它没用。

AREA 9

被称为宝箱库的本区域之中，放置着许多金块或黄金、体力回复剂等物品，尽量地拿取吧。

攻略的要点

这是个烦人的陷阱总算没那么多，而且还放着许多宝箱的好区域。

这样啊，快进去吧，由于出现的怪物也是强敌说不定在战斗时会有点辛苦。话是这么说，这关总还是一个提升等级、赚取经验值的最佳区域。



出现的怪物

到目前为止所登场的怪物虽然不会一再出现，但取而代之的是三只新面孔的怪物。在这三只怪物中，北欧海盗及火炎人这 2 只的攻击力较强，尽量避免无谓的战斗。

北欧海盗：拿着斧头反复地攻击而来。在这关之中最强的敌人。

方块怪：稍稍动一下又突然停下来。以不规则的动态来困扰玩家。

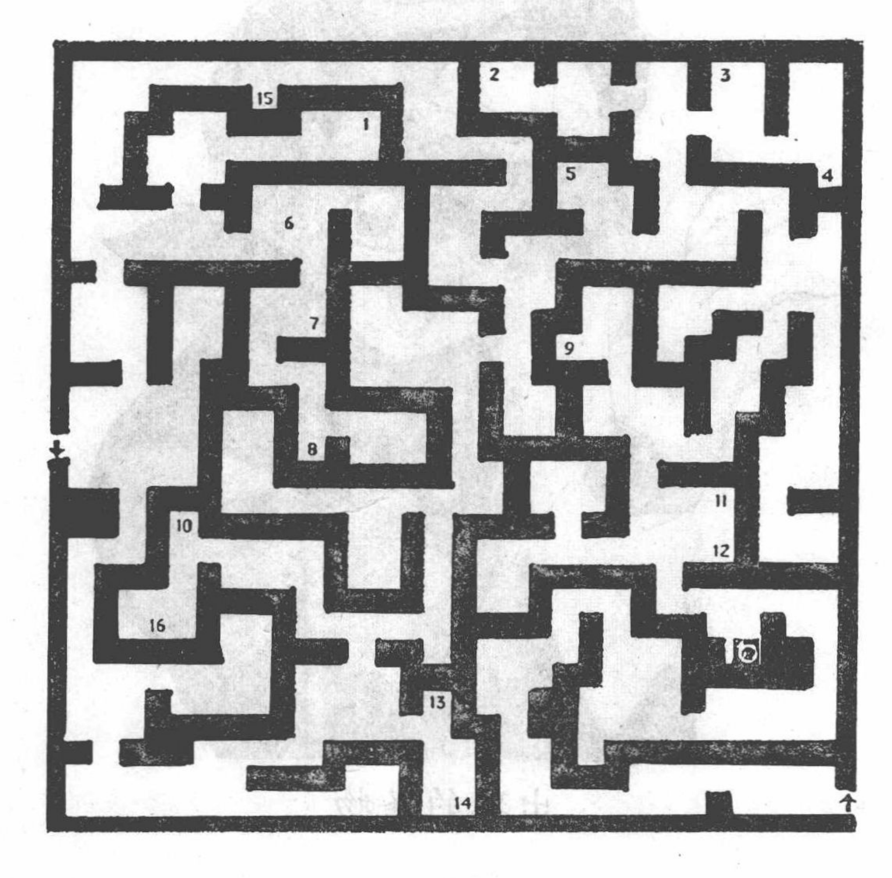
火炎人：一看见火就会突然冲过来的极为凶暴的怪物。很强。

超级任天堂版

①H・POTION(10)
②短剑(50)
③金块
④复活戒指
⑤M、一剂(2)
⑥300金
⑦300金
⑧H・POTION(5)
⑨金块
⑩反射物(30)
⑪H・POTION(5)
⑫100金
⑬400金
⑭空的
⑮H・POTION(3)
⑯透明化秘药(2)

PCE版

①35金＋钥匙
②……
③短剑(64)＋钥匙
④火炎戒指(20)＋钥匙
⑤愤怒戒指(10)＋钥匙
⑥……
⑦……
⑧H・POTION(20)＋钥匙
⑨物体硬化液(13)＋钥匙
⑩反射物(40)＋钥匙
⑪透明化秘药(3)＋钥匙
⑫600金＋钥匙
⑬冰冻戒指(10))＋钥匙
⑭……
⑮……
⑯……



AREA 10

攻略的要点

爬上楼梯之后的传送地带可是相当的烦人的。不但是数量众多而且密集，所以若是没有确实地看地图并订出计划来行进的话，会连自己身在何处都不知道哦。

出现的怪物

●蜂　●黑魔术师　●北欧海盗

超级任天堂版

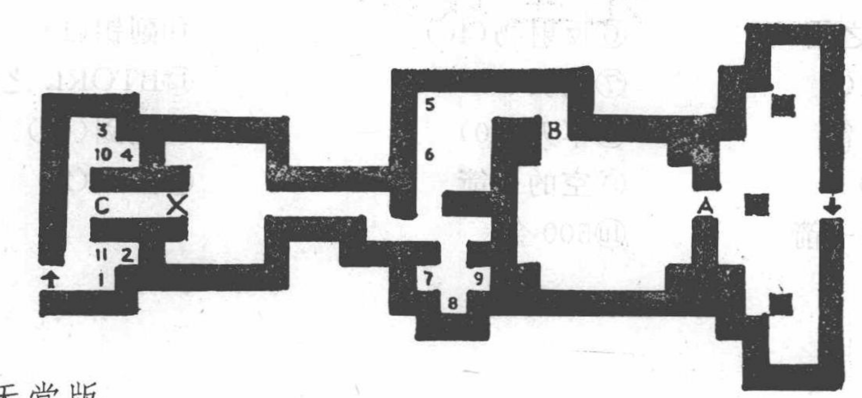
①GOGOED 之钥
②愤怒戒指(10)
③毁坏之剑＋箭
④冰戒指(10)
⑤M、一剂(3)＋箭
⑥反射物(40)
⑦金块(1)
⑧军刀(20)
⑨空的＋箭
⑩500 金
⑪副钥(1)
⑫BTORL 之钥
⑬短剑(40)
⑭金块(2)

PCE 版

①龙之钥
②金块(2)
③600 金
④空的＋箭
⑤愤怒戒指(10)
⑥空的＋箭
⑦守护戒指(15)＋钥匙
⑧军刀(20)＋钥匙
⑨空的＋钥匙
⑩H・POTION(5)
⑪蓝球(6)
⑫1200 金
⑬空的＋箭
⑭……

FOOTOF TOWER

总算是来到了序盘最后区域。在此地统治这个区域的头目也登场了。



超级任天堂版

①M、一剂(5)	⑤军刀(20)	⑨空的
②H·POTION(10)	⑥大金槌(10)	⑩H·POTION(8)
③短剑	⑦金块	⑪M、一剂(3)
④反射物(30)	⑧物体硬化液(1)	

PCE 版

①榆木之钥	④副钥(2)	⑦透明化秘药(2)
②H·POTION(10)	⑤800 金	⑧守护戒指(5)
③大金槌(2)	⑥金块(1)	

●由于 PCE 版的道具分布的地方不一样的关系,所以只公布了道具的名称。

攻略的要点

总算要与支配这个区域的蟹魔对决了。由于这家伙在移动的同时还会生出小螃蟹,所以在使用火焰魔将小螃蟹碎尸万段的同时用剑拼命地加诸攻击于其本体。

打倒了蟹魔之后,B 门会打开而获得了 ELMEF 之钥。之后,若是打开 B 门,这次会回到 AREA10,前往少女之灵的地方取得金之手环吧。然后,用这只手环打开了 C 门的话,之后只要再爬上楼梯,就这样废墟就算是破关了。

鬼神降临传

完全攻略

目　录

故事解说

其冒险的开始……

现在是从前源氏源　赖朝公消灭宿敌平门一门之后的事。

源氏的栋梁也就是武家的栋梁的赖朝公,因当时帝皇的允许而将幕府安置在镰仓。这个世间就好像是花落花又开一般,从公家的世代转变为武家的世代。

但是,在背地里已卷进了几个阴谋,而阴谋也唤出了憎恨、产生哀鸣。憎恨强烈的停留在这个世间,不久掩盖了一切并招至黑暗,因而演变为一个非常大非常大的灾难,而这却是不争的事实。

带领源氏走向胜利最大的功臣源　义经公,因其胞兄也就是现在的将军赖朝公的命令而被讨伐。其追杀的人丝毫没有一点悲怜之心,不但夫人不放过,就连刚哇哇落地尚未命名的婴儿也不放手。

时光就这样流逝着,现在在世间流传着一个非常奇妙又恐怖的传说。

一到夜晚怪物就在首都中徘徊、魔物袭人,就都是因为怨恨义经公的作为……。

传说是真是假因为无凭无据而不敢乱下断言,但有如黑暗灾难的事层出不穷却是事实。

游戏操作方法

A 钮:指令的决定

B 钮:指令的取消、战斗时将游标移动到攻击

X 钮:叫出指令视窗、战斗时将游标移动到道具

Y 钮:战斗时将游标指向请神降临

十字钮:角色的移动、指令的选择、和路人对话

选择钮:叫出商谈指令

开始钮:游戏开始

L 钮:战斗时将游标指向防卫

R 钮:战斗时将游标指向逃走

游戏开始方法

□从头开始:首先打开电源选择指令,再输入名字。

□连续上一次:首先打开电源选择指令,再选择存档资料。

系统指令使用

□存档的方法:和被安置在森林或城镇中的地藏王或火球对话,就可以进行存档。发现地藏王之后,养成存档的习惯比较好!开始冒险时,也会遇见不用费心的强敌,若要等到全部消灭后再存档可能就太迟了,为了万一还是要小心存档。就像普通对话一样,一和地藏王或

火球对话,其存档的场所就会分散在各地,来到新土地后要先查查存档的地点比较好。

□对话的方法

1. 首先站在人的隔壁。

2. 在有人的方向按十字钮即可。

★原本所谓的地藏菩萨是救济幼小即死的小孩子的菩萨之一,其真面目被人认为是严魔大王,而在印度有大地之母的意思。

可以存档的数量为3个,在要点上改变存档地点,不要删除前面的资料,往后可能会方便一点。

3. 要检查重要的对话,别错过暗示!

4. 按A钮可以前进对话。

□有助旅程的NPC:在旅途中会遇见很多的同伴,有以特殊能力轻松旅行的同伴,应该会成为得力的助手;因礼貌而协助的人提出以金钱交换合作;或是不请自来的人等等。

大家都拥有各自的特殊能力,所以都一定有所用处,且最多可带领8人,但选择同伴也可说是相当重要的因素。

原野指令

□原野指令:按X钮就可以叫出原野指令,是可以检查状态或道具选择等的指令。叫出指令时,就可以确定全员的状态。

★状态:可以看见角色状态的指令,按L或R钮就可以依序传送可以看见的角色。

★装备:装备道具的指令,取得的道具不忘记装备喔!

★道具:要使用、整理所持有的道具时所选择的指令。

★神降:检查在原野中可以使用的神降,或所学习的神降。

★队列:改变战斗时角色们排列顺序的指令。

★仲间:检查现在成为同伴所带领的NPC的指令M,也可以脱离同伴。

★设定:可以设定讯息速度或音乐。

□所有额:叫出原野指令时,所有额就会表示在画面的角落。一打开电源,就可以清楚了解现在有多少金钱。

一再重叠冒险,当然会遭遇到强力的敌人,为了抵抗这些强敌,最好是储存金钱购买强力的武器或防具比较好。

□相谈指令:按选择钮就可以叫出相谈的指令,在旅途中忘记下一个目的地时,或无法判断该怎么办时,就可以听听同伴的意见。

战斗

□部队全灭:HP为0的角色即气绝,若结束战斗的话变成1即又复活。但是如果部队全体的HP都变成0时,其游戏即终告结束,游戏就必须从存档之处再开始,为了预防万一,还是认真存档比较好。

□战斗和成长:角色因战斗中所选的指令不同,其成长的方向性也会有所变化。依赖力量战斗的人,其腕力和攻击力的成长就较快速;而仰赖神降战斗的人,其信仰心和魔力的成长就较快。优点的延伸原本是件好事,但有时若采取不擅长的行动,就会均衡的成长。一各

自采取行动,就能累积经验值,而经验值达到一定的值时就会提升等级。

★腕力:一让敌人受损就能赚得不少经验值。

★耐久力:防御或受损时,即可赚取经验值。

★敏捷度:选择逃走,若是成功即可赚取经验值。

★信仰心:选择神降获得经验值。

□何谓转身:所谓转身就是使用隐藏于天下五剑的力量,解放沉睡于内心深处的妖魔之力,回归到本来面目的方法。这是舍弃人的本性而变成妖魔之者ONI,因转身能习得妖魔特有的强力能力,另外还得到了能承受敌妖怪的特殊攻击的强硬肉体。但是这会丧失为人类时的能力,但可理解,总之无法产生神降。

□角色的状态

〈麻痹〉无法行动,一旦遭受攻击就会受到2倍的损伤。

〈沉睡〉无法行动,一旦遭受攻击就会受到2倍的损伤,一被攻击就会醒来。

〈中毒〉减少武器的攻击力,体力也会持续减到0为止。

〈混乱〉可以随机进行降神以外的行动。

战斗画面

□战斗画面:战斗是在被称为循环作战阶段的圆形原野中,是以我方和出现的敌人面对面的形态进行,借由所装备的武器使得攻击的视觉效果多彩多姿,因为敌人的攻击也是以动画表现,所以单单观赏就令人目不暇给了。

★防御:是进行防御的指令,因防御而能减半普通攻击所造成的损伤,按L钮可以跳跃。

★道具:使用道具时所选择的道具,要是有可以使用的道具,就会表现于画面而可以选择,按X钮可以跳跃。

★以装备的武器攻击,是最好使用的指令。

★神降:选择神降后,首先就可以选择所召唤的神,其次是选择神所拥有的力量,就可以使用招术。按Y钮跳跃。

★转身:只有持有天下五剑的角色才可以,因实行就可以改变为ONI(鬼怪)。

★逃走:只有所选的角色才能试着从战斗中逃脱,因角色和敌人能力差别的不同,也许可能会失败。按R钮可以跳跃。

□转身的设定:另外的个别角色的设定栏设定为"通常""转身"的话,进入战斗时就可以决定是为鬼怪模样或是人类模样。若是不依赖神降战斗的角色,若设定为"转身",就不会失掉指令第一次的部分。

地图

□原野地图

★〈山〉大致只是单单的障碍物,但似乎也有重要的山。

★〈镇·村〉人们生活的集落,取得情报或休息之处。

★〈神社〉其中似乎藏有玄机,好像有什么等着。

★〈川〉即使想渡过也不可能,要是有桥的话就可以到对岸……。

★〈海〉虾夷和四国以海相隔,想要无事渡过就必须要有NPC的协助。

★〈堡垒〉以护城河和栅栏所围起的要塞,至今仍有人居住着。

□镇·村的地图

★〈武器屋〉贩卖武器的商店,当然没有钱的话是没有人会理睬的。

★〈防具屋〉贩卖防具,没钱还是行不通。

★〈道具家〉贩卖道具,这也是必须要有金钱。

★〈旅馆〉若是在旅馆中住宿,就可以回复体力和魔力,在此可做准备的工作。

鬼神降临

□何谓神降:所谓神降就是召唤诸神,将诸神所拥有的威力作成自己的技巧或武器的招术。信神的信仰度越高,神明所发挥的威力就会更强。

弥　勒

□复数的效果

★招术的强度其信仰度是其关键。

★其中也有拥有复数招术的神明。

□密佛教系:密佛教系的神降是召唤密教的神、佛教的佛的神明降临,可以说是提升攻击、回复、敏捷度、瞬间爆发力均衡的神降。

★弥勒:释迦入灭后,在56亿7千万年后的末世成佛,是拯救降临人类,也称为未来佛的救世主。

◯仙疗:LV1/MP8,拥有慈悲回复损伤。

◯天疗:LV15/MP18,比仙疗更强的回复技。

千　手

★千手:拥有27张脸和42只手腕,六观音之一。手腕多表示可以拯救很多人。

◯大地的治疗:LV10/MP10,以大地之气治疗麻痹和中毒。

◯破邪的封印:LV15/MP20,以圣光追击邪恶之人。

不动

★不动:密教的守护神,拥有降魔剑和捆索,背负火焰,是能净化一切污迹,面恶心善的神明。

◯火炎车:LV27/MP35,拥有赤红火焰攻击敌人。

◯火焰地狱:LV20/MP25,以烤打死者的火炎攻击敌人。

孔 雀

★孔雀:是拥有美丽羽毛的孔雀明王,借助明王的力量就可以驱使转移的招术。

◯飞翔之行:LV15/MP20,可将天移动到可奔跑了望的场所。

◯转移之行:LV20/MP30,可从地底中逃脱。

□召唤系:借助神兽、魔兽、荒野之神的力量,击倒敌人的攻击招术。

麒 麟

★麒麟:在中国是因在圣人诞生前出现,而广为人知的圣兽。其神圣性比起龙神丝毫不逊色。

◯角气练武:LV13/MP7,借流星之力提高我方的命中率。

石狮子

★石狮子:是守护神社的神兽,原本是从大陆引渡而来的变质狮子,据说右边是雄狮,左边是雌狮。

◯爪裂哮:LV12/MP4,以锐爪攻击敌人。

凤 凰

★凤凰:四大圣兽之一,传说中的飞鸟。雄凤和雌凰结合后,就可以采取鸟的姿态。

◯翼舞翔:LV10/MP50,以圣羽回复我方全员。

回复系的神降即使在原野上也可以使用,在为时已晚之前,角色们的HP要回复,尤其在洞窟等没有旅馆的场所更是重要。

□神道系:借用自古以来即出现在日本神话中的天津神、国津神的力量的招术,若使用得当就可以显示非常强的威力。

伊邪那岐伊邪那美

★伊邪那岐伊邪那美:原本是对兄妹但为了产生以太阳为本的国家而成为夫妇的神明。伊邪那岐代表生,伊邪那美代表死。

◯神威:LV15/MP70,拥有创造天地般的能源攻击敌人。

健御雷

★健御雷:强迫将国家让给苇原中之国的支配者大国主之神,是粗野战斗的神明,其威力惊人无比。

◯轰雷:LV1/MP3,以风、雷攻击敌人。

◯爆雷:LV16/MP8,以惊人无比的雷鸣轰打敌人。

天宇受买

★天宇受买:神话中被传述为擅舞的女神,其舞姿是相当的有名。

◯幻想斗舞:LV20/MP20,提高同伴的腕力。

◯梦想陵无:LV25/MP20,张挂强力之墙抵挡攻击。

其他可以呼叫的诸神,皆沉睡在各地等待玩者的到来,为了可以得到强力的助力,一定要搜出诸神!

角色档案

□能力值:角色是借战斗成长,但是并非只战斗而已,最重要的还是其中的内容,因战斗的方法不同,角色的能力值也会不断的变化。

★体力:表示角色的体力,在战斗中即使变为0,但一结束战斗,也会复活为1。

★魔力:是角色的魔力,一变成0,就无法使用神降。

★攻击力:此值越大越能给与重大的损伤。

★防御力:可减少遭遇敌人攻击的损伤。

★瞬间爆发力:影响快速攻击和回避攻击。

★腕力:一选择"攻击"即成长,影响攻击力。

★耐久力:一选择"防御"即成长,影响体力。

★敏捷度:一选择"逃走"即成长,影响防御力。

★信仰心:一选择"神降"即成长,影响魔力。

□北斗丸:婴孩时在由比海滨哭泣时被赖远所拾起,以后就当作弟弟般来抚养,是一个憨厚充满正义感的少年。对拾起自己抚育的赖远即有如兄长般的敬爱。

年龄:13岁

身高:155公分

体重:46公斤

得意的武器:刀

喜欢的事物:赛跑

讨厌的事物:不正、坏人

可以使用的神降:神直系

圣魔童子

□圣魔童子:配合圣魔力、鬼丸后转身的鬼的化身,拥有象征力的鬃毛和角,是一名强力的鬼神。

荒牙武汉

□荒牙武汉:配合破邪力、童子斩而转身的苍狼的化身,拥有锐牙和像疾风般奔驰大地的敏捷度,是一名擅长于战斗的鬼神。

源 赖远

□源 赖远:是北斗丸的"抚育之兄",是镰仓幕府的最高实力者源,赖朝前妻之子。是一名文武双才的才子,但因顾虑到后母们而不敢锋芒毕露。在英姿飒然的外表里,隐藏着一颗

担忧他人的善心。

年龄:26 岁

身高:180 公分

体重:72 公斤

性格:结合善良和严格的综合

得意的武器:枪

喜欢的事物:武艺的练习

讨厌的事物:甜的东西

可以使用的神降:密佛教系

火 鹰

□火鹰:在战斗中感觉到生存的意义,将自身投入于战斗孤傲战士。为了寻找沉眠于某处的秘宝天下五剑而出外旅行,绝不提自身的事情,即使开口也显得相当生硬。

年龄:20 岁

身高:173 公分

体重:67 公斤

性格:冷漠

得意的武器:刀

喜欢的事物:在战斗中所感到的危机感

讨厌的事物:伪装为好孩子的人

苛岭翼士

□荷岭翼士:配合刚神刀、大典太而转身的驱天的鹰化身,以巨大的羽翼遨翔于天际攻击敌人,不为地形所左右,从上天的攻击令敌人措施手不及。

□阿古耶:在首都以做小偷或扒手为生的少女,和同为孤儿的优香一起抚养无父无母的小孩,嘴巴虽坏但却是个性情敦厚、心地又善良的少女。

年龄:15 岁

身高:158 公分

体重:43 公斤

性格:大姐头的风度、为及好强是美中不足之处

得意的武器:爪

喜欢的事物:点心、照顾小孩、动物

讨厌的事物:端坐

可以使用的神降:召唤系

法 轮

□法轮:居住在破庙好酒的酒肉和尚,曾是在京都修业的高憎,但交到一群甘自堕落的僧侣而步上此道。阳刚气十足感情丰富的外表下,也有一颗令人轻松的温和之心。

年龄:48 岁

身高:179 公分
体重:88 公斤
性格:相当随便
得意的武器:弓
喜欢的事物:酒
讨厌的事物:萝卜
可以使用的神降:秘佛教系

巨赖法师

□巨赖法师:配合灵宝刀、数珠丸而转身的暴熊的化身,其力量惊人无比,其腕力更是无人能出其左右。因巨大的身躯而欠缺敏捷度,但巨赖法师的威力足起弥补这项缺点。

双角丽姬

□双角丽姬:配合退魔刀、三日月而转身的鹿的化身,是擅闯森林和岩地的美鹿鬼神。其柔韧的身体穿梭于猎捕者之间,绝对不会发生被捕的情况。

巴御前

□巴御前:是抚养义仲的中原兼远的女儿,是木曾义重的侧室。虽为女流之辈,但擅兵法尤其刀术的本领,是其一知半解的男性也无法比得上。正在战斗的最高潮被虏为人质时,在敌将面前丝毫不感畏惧,为了洗雪义仲的罪名而热烈辩论,终于洗刷罪名而被传为佳话。此事件之后,连敌方也不敢忽视的人物。是义仲唯一俯首称臣的对手。

木叶和愚品

□木叶和愚品:总之是一对精神十足的双胞胎小天狗兄弟,橙色头发的是木叶,而绿色头发的是愚品。

在鞍马山的大天狗之下修行的小天狗,2 人的个性都相当明朗直朴,总是梦想成为一个气派十足的大天狗。只要 2 人在一起,一定就会有用不完的精力。但没有比健康更好的事,但就是有点太过了点? 而这就是鞍马山的大天狗所担心之处。

静御前

□静御前:在当时是首都相当受欢迎的白拍子(男装的舞者)的女儿,是唯一能受到源义经宠爱的女性。为了逃过杀手的追杀,义经不得已将她送到女性让步的灵山,但造成了 2 人永远分离。

人符其名,给人的感觉就是温文如雅,但内心却极力想争权夺利,被捕后强迫跳舞时,据说仍唱着想念义经的歌。

源　赖朝

□源　赖朝:和长期抗战的平家的战争打上休止符后,在镰仓建立幕府的最高实力者。作为战将的话其才很平凡,败战的次数不少;但要是作为政治家的话即具非凡的才能,入京

之后，对公家具有非凡的影响力。

木曾义仲

□木曾义仲：被信浓的木曾抚养之后即被称为木曾义仲，和赖朝不同，是举兵要讨伐平家的男子。因此据说和赖朝的冲突也不少，终于因赖朝的命令，在粟津之原进行讨伐。是被公家和赖朝利用打倒平家的野心家，是个悲哀的野心家。在“平家物语”中，被描述为是个暴乱者、不知礼仪的木曾的山猴；而在其它的书中即被描述为擅于谋略的策士。

武藏坊弁庆

□武藏坊弁庆：身份不明的山中修行的僧侣，据所记载的传承所述，其乳名叫鬼若，经母亲的腹中十八个月，而产下时其牙齿和头发都已长全。

誓死效忠义经，一直到最后都是听从义经是最忠诚的忠臣。被追兵袭击时，为了让义经逃离险境，自已成为弓箭的标的而全身中箭，据说是站立气绝。

天下五剑

□何谓天下五剑？

据说是由人外之辈也就是非人所打造，并发出妖光血影光芒的刀剑。一旦出鞘，就能让握柄的人拥有无限的力量，但是否属实则不得而知。另外根据另一传说是说此刀会选择自己的主人，也就是说只有打造者的子孙才能拥有。

道具一览表

道　具

★药草：能治疗小伤的药。

★秘药：重伤也能治疗的灵幻之药。

★圣水：能回复魔力的不可思义之药。

□解毒草：治愈中毒的身体。

短　刀

★小太刀：一般的普通短刀。

★白鹭太刀：柄上雕有白鹭的短刀。

★红太刀：收藏于深红刀鞘的短刀。

大　剑

★斩月：据说连月都砍得到的铭刀。

★斩铁剑：削铁如削泥般的剑。

★小乌丸:泛着黑光的刃剑。

大　弓

★弩:具有比普通的弓箭更强的威力。

★强弩:增加更大威力的弓。

★雷光之弓:所放的箭的速度比雷还快的弓。

刀

★刀:一般的刀。

★蓝红剑:轻巧易使的刀。

★隼太刀:能使出不可思议技切的刀。

弓

★弓箭:普通的弓箭。

★破魔弓:消魔的神圣弓箭。

★冰弓:具有不可思议的能力的弓箭。

枪

★双斗之矛:两端付刃的枪。

★无双之枪:天下独一无二的枪。

★蛇矛:注入邪念的枪。

杖

★锡杖:尖端具金具的六角棒。

★金刚杖:封锁金刚力的神圣锡杖。

★治愈之杖:回复体力。

铠　甲

★锁帷子:由锁编织而成的防具。

★铠甲:由铁板所制成的防具。

★大铠:由铁板所制更坚固的铠甲。

衣

★布衣:以布缝制的粗制防具。

★绢衣:绢制的衣服,比布衣耐用。

★鹤衣:鹤所刺绣的美丽衣服。

爪

★角手:付突起的手背套。

★八方钩爪:钩爪呈放射状的手背套。

★猫爪:容易连续攻击。

法　衣

★布制法衣:由布所制成的粗制法衣。

★绢制法衣:绢制的法衣。

★大地的袈裟挂:具有土的属性的袈裟。

盔、头巾

★头巾:装棉的布制防具。

★盔巾:修验者系在头上的头巾。

★盔帽:铠甲武者所戴之盔。

鞋　子

★草鞋:稻草所编织的草鞋。

★绑腿:保护下半身的防具。

★锁制绑腿:锁制的绑腿。

护身符

★解毒护身符:效果不明。

★赏月护身符:效果不明

★诸神护身符:效果不明

武器图像

短　刀

刃短的护身用武器。

枪

□枪:长柄的武器。

大　剑

□大剑:两手使用,重且长的长刀。

弓

□弓:放箭的武器,瞄准绝不会失误。

刀

□刀：单刃，刃长70公分，是前后使用的武器。

杖

□杖：类似长枪，但主要是攻击的武器。

爪

□爪：装在手腕的武器，最适合切裂。

大弓

□大弓：比弓更强劲，但难以使用的武器。

道具图像

□普通的道具：战斗中或移动中，每个人都可以使用。

□重要的图像：事件中不可或缺的道具。

防具图像

铠甲

□铠甲：保护上半身的防具，是保护要害的装备品。

衣

□衣：阿古耶专用的防具，防御力比铠甲弱。

护身符

□护身符：拥有各式各样效果的特殊道具。

法衣

□法衣：僧侣身上唯一的防具。

鞋子

□鞋子：袜子、绑腿等保护下半身的防具。

□盔：保护头的防具。

攻略流程

本洲地带　ほんしゆう

镰仓　かまくら

在此处一开始主角要和源赖朝等人说话，打听关于近来此处闹鬼的事情，主角和源赖朝等人讲完话后便离开这个小房间到右边的房间去，在小房间要和公主打听有关于此处闹鬼的事，公主告诉主角说那个不是鬼是一个只有白脸的妖怪，主角只要在此等到晚上便可看到妖怪，于是主角便在此处右下方的坐垫那等到晚上，一坐上坐垫后便立刻到了晚上，到晚上时便出现一阵阵诡异的笑声，主角便想要站起来对这个笑声的方向走过去，但是却无法站起来，这可能是妖怪的笑声使得主角无法随意行动，幸好主角此时有源赖朝的儿子源赖远在旁，才使得主角对无法随意行动的状况松一口气！因为源式一族的人向来都是站在正义一方斩妖除魔的因此源赖朝将他的儿子源赖远留在主角身边一同体会斩妖除魔的艰辛！主角原本想要好好表现的，但是这个妖怪的笑声实在是太狰懔了！因此主角无法好好表现！此时这个笑声一直在接近主角所在的房间，突然妖怪就这样出现在大家等人的眼前，公主虽然知道这是妖怪但还是被这个无脸的妖怪吓得讲不出话，无法大叫！此时主角和源赖远便硬着头皮攻向无脸的白脸妖怪，经过一场奋战后主角等人便将白脸妖怪击败，白脸妖怪战败后便惊讶人类竟能战胜妖怪！此时白脸妖怪将公主抓走，并要主角等人到平原来救公主，主角等人此时便立刻到源赖朝那将此事详细禀报给源赖朝听，源赖朝要主角等人将公主救回来将功折罪，在主角身上有一把刀ほくとら，要将这木刀永远保存，带着这把刀到游戏后面便会得到最强魔剑，因此要一直带着，再来主角和源赖远便离开此处去救公主了，首先要到东北方的上野村。

上野村　こらすけむら

到上野村后便听说有一个叫松吉すつきち的孝子放下田里的工作一直照顾他七十岁的老母，但是他的老母虽然已经七十几岁了但是一直是给人很有健康活力的感觉，他老母还时常和松吉一起下田呢！此时主角等人便想这其中必有古怪于是便去拜访位于左上方松吉的家，一进门后果然看到松吉一直照顾他母亲，眼睛通红，看来松吉已经多日未眠了，此时主角看到由松吉母亲的身上出现一个红色的光球，这不是人的生气吗？怎么会离开人呢？主角看到这红色火球消失在房间右下方的角落，主角便去调查这个角落，此时由角落出现一个地道，主角由这地道便进入一个朝湿的洞窟中，在洞窟的最底层看到一只吃掉松吉母亲生气的大蛤蟆，主角等人将这个蛤蟆妖痛扁一顿后便将蛤蟆打死了，打死蛤蟆后会得到一种玉，在这世上共有六种玉，有生命玉いのちのたま，神圣玉せいなるたま，力量玉ちからのたま，守护玉まもりのたま，快速玉はやてのま，心之玉こころのたま，只要能拿到这六种玉都要一种各留一个，再接下来便要去看松吉的老母，果然是蛤蟆妖作怪！蛤蟆妖一死后松吉的母亲马上回复以往健康活力的样子！再来便离开这村子到外面打怪物练功，练了二小时左右的功后便可到最东南方的雷神健御雷神社かしまじをぐう去，在神社中主角由神石中得到招唤雷神健御的能力并取得御雷神剑みかづちのけを，要取得这把剑要能力值很高才能取得，再

接下来便可到东北方的白河村去。

白河村　しらかわむら

到这个村子后便在此听说有一个修为相当高的和尚，虽说这和尚修为甚高但是却无法酒色皆空，这和尚看起来怕女人但喜欢喝酒，正好有一个酒铺老板的女儿喜欢这个和尚，但是这和尚不知是喜欢酒还是喜欢女人，怎么每次都是等到酒铺老板出去交由女儿看店后才去买酒，主角等人一听到修为高的和尚也就不管其它事了，便去村中右下方的小庙中拜访和尚，这和尚名叫法轮，他一见到主角等人后便知道主角等人是有事相求前来的于是便要主角等人去酒铺向老板买二大壶女儿红来，主角等人便到小庙左上方的酒铺去买二大壶女儿红，酒铺老板しそべえ本来卖酒给主角，此时主角便说这二大壶女儿红是庙中的法轮和尚要喝的！正当酒铺老板大骂酒肉和尚又要赊帐时酒铺老板女儿梅うめ回来了，她说要亲自送酒到法轮和尚那，当主角和梅一起送酒到法轮和尚那时法轮和尚听到主角旁边的源赖远是源氏一族的人时便很生气的要赶主角等人离开，听说因为以前的源平大战死了太多无辜的人！因此他讨厌源氏和平氏一族的人！此时梅因为有事就先回去了，主角等人便和法轮争论有关源氏和平氏一族中还是有好人等话，重点就是要告诉法轮不能一竿子打翻一条船的人！过了数小时后酒铺老板跑来问法轮和尚他女儿梅的下落，一问过后当然是没有人知道梅的下落！此时法轮突然拍桌子说糟了！梅可能是被北原的食人婆抓走了！主角要法轮一道去救回梅，但是法轮却说此乃天意，他身为出家人不能冒然行事，只有凡人才能去救梅，于是主角等人只有靠自己去村外北方的洞窟暗黑洞くらやみちう，在这洞中的右下方墙上的二排火把的左边火把中有火神不动明王ふとう，找到火把中不动明王后便可以让源赖远有招唤不动明王的能力，在这洞中的火把中除了有一个不动明王之外其它的火把中都藏有妖怪，因此要多加小心！由这洞窟的最右下方出口可以到北源あたちがほら，在北原的右上方有一个小屋，在此会见到一个老婆婆，由于北原这地方是一个阴森诡异的荒山野地，在此有人住已经是不可思议的事了，何况只是一个老婆婆，因此主角等人便小心的接近老婆婆，老婆婆要免费招待主角等人在此住一晚，但是老婆婆要主角等人直接进屋不要乱跑，主角进屋后便感觉此处的疑点实在是太多，于是便出屋查看，不料一出屋子后竟变成一个大迷宫，在这迷宫到处乱走一会儿后便来到一个地牢中，在地牢中看到被关起来的梅，主角要救梅时便被老婆婆阻挡，果然如主角所料老婆婆就是此处的鬼婆又名食人婆！主角等人大战食人婆数回合后便将食人婆击败，主角等人击败食人婆后便要救梅离开，不料食人婆趁机将梅抓住并要和梅一起死！此时法轮和尚前来打倒食人婆解救梅，梅看到心爱的法轮前来后感到非常高兴！法轮救出梅后便对自己的使命觉醒，法轮知道要拯救世人并不是光靠诵经礼佛就可以，法轮在将梅送回酒铺老板身边后便决定要和主角等人一同出去拯救世人，于是法轮便加入主角一行人成为同伴，将食人婆杀死后便可以由白河村北方的关所せきしす那通过关所到平原。

平原　ひらいすみ

到这个平原后主角一行人到处听到有关于此处妖魔鬼怪肆虐的事，在此处源赖远告诉主角说要见此处的领主藤原来打听有关于公主的事，抓走公主的白脸妖怪说到此处来救回公主，但是一见到领主藤原后藤原却说此处没有妖魔鬼怪，主角此时看到刚刚说此处有妖魔鬼怪肆虐的人便到藤原下面的男人问男人刚刚所说的事，不料男人却说没有这回事，这一来

主角一行人便被搞迷糊了！此时法轮告诉主角和源赖远等人说藤原是一个懂得妖术中的消忆术，这个消忆术可以将人的记忆片段随意消除，是一门高强的妖术，主角一行人知道藤原会这种妖术后便决定夜探藤原的大屋子，藤原就是住在平原中间最大的屋子，到了晚上后主角一行人起来要离开宿屋时看到许多妖怪围攻而来，此时出现一个叫火鹰的人前来相助，虽然主角一行人不知道这个叫火鹰的来历但还是让他成为主角一行人的同伴，于是在打死妖怪后火鹰便成为主角一行人的同伴，说也奇怪此地到了晚上百鬼夜行妖魔鬼怪什么玩意全都来了，主角一行人东杀西杀乱杀一阵后便来藤原所住的府第，一进去后又是一个大迷宫，在进人这个迷宫后大门便关起来了，这分明是有人设下陷阱让主角一行人只能有进无出！不过主角一行人当然会设法离开此处的，在此要救出公主，就在这个迷宫走了老半天终于见到藤原了，原来藤原便是比处的妖怪首领，藤原变成一个拿菜刀的狮子，藤原又名菜刀狮婆，主角一行人大战数回合后便将藤原打败，藤原死后主角一行人便要藤原交出公主，藤原便说公主不在此地公主早已被抓到位于津轻的地底城了，地底城？地底城是什么地方？藤原说这个地底城便是一个大魔王所住的地方，主角一行人即使能到地底城也会被这个大魔王砍成碎片，地底城将会是主角一行人的葬身之地！藤原说完话后便消失了，后来一到外面问人都不记得有关妖怪和藤原的事，看来平原的人都已忘了有关藤原的事，再来离开平原一直往西北方走可以到津轻村。

津轻村づがるぷら

一到这个村子后便跑来一个莫名奇妙的武士要和主角一行人决斗，主角一行人战胜后武士便现出原形，原来这个武士是战神昆沙门天びしやもん所变，昆沙门天身为战神，因此被打败后因而便决定要给源赖远招唤昆沙门天的能力，于是源赖远便拥有招唤昆沙门天的能力了，在此处听说附近的山上有恶鬼出没，而在南方的森林中有一个与市外隔绝的小村子，听说这小村的人为了躲避源赖朝的追杀而躲在此处，于是主角一行便离开此处先到南方的森林中有一个在山旁边特别突出而独立的小森林，这森林便是隐里村的所在。

隐里村がぐれだど

到这个小村子后听说此处的人原来都是源義经的部下，因为源赖朝将源义经以叛乱罪处决而身为源义经的部下为了怕源赖朝也将他们治罪因而所有源义经的部下都躲在这，在此处听说有一个喜欢玩躲猫猫捉迷藏的天神摩利支天，于是主角一行人也来玩躲猫猫在此处东找西找后在最右上方的房子后面撞到摩利支天まりしてん，之后源赖远便可以有招唤摩利支天的能力，在此处打听情报后也并没有收集到什么重要的情报，此处的人对于外人相当反感，因此主角一行人也不便久留，于是便离开此处回到津轻村外面北方的石搭山ぜきとうん，在石塔山的右上方山顶有一个镜妖ががみん会成为主角的仲间，这个镜妖成为仲间后可以在任何地方按下摇捍手把的 Y 钮来确认地名，这些地名有各地的地名，和迷宫，大陆等地方的地名，本攻略即是以这些地名为准来制作，接下来由这个石塔山的某处可走到一个洞窟，由这洞窟一直往下便可到地底城ちていしよう，在地底城的最下面底部便可和此处的大魔王恶路王交战，恶路王相当厉害要决战之前等级和装备都要很强才有战胜的把握！战胜恶路王后便可以救到公主，公主交给主角一把鬼丸，这把鬼丸是天下五剑之一，天下五剑是这世上仅有的五把神兵利器，只有被神所选中的人使用这天下五剑便可以拥有变身的能力，这

地底城因为魔王恶路王已死因此便崩塌了，再来便会跑出一个莫名奇妙的武士，这武士名叫猪月，这猪月是为了夺下五剑而来，主角一行人击败猪月后主角一行人便因硬闯地底城后已经精疲力尽了因此便先回到津轻的宿屋休息，在深夜时同伴火鹰便偷走这把天下五剑之一的鬼丸离去，此时主角便跟出去，此时火鹰说他是为了要取得这把天下五剑才来的，火鹰便离开了主角一行人了，再来便带解毒草とぐけて回到石塔山去某处交给一个人，此人在解毒后便现出原形，此人正是天神孔雀所变，接下来便可使法轮有招唤天神孔雀おおがきむら的能力，接焉要回到廉仓那找源赖朝，将公主带回廉仓后原赖朝便会说他的弟弟源义经已经变成妖怪魔王了，而且源义经已经取走世上的三大神器，这三大神器都取得后便可以有强大的力量，如果有这种强大的力量落入妖魔之手后便会危害世人！因此源赖朝要主角比源义经先取得三大神器，再来要离开此处时叫猪月的武士又攻过来了，主角一行人还是将这猪月打败，打败猪月后猪月再度离开，猪月并扬言还要回来抢这天下五剑！ 主角一行人接下来要离开廉仓往西北方走过关所せきてよ后再往西北方走到大恒村。

大恒村　おおがきむら

到这村子后便听说此处有一个会预言的女人，在此听这女人预言说此处有危机，主角一行人对她所的话只是稍微注意一下接下来便离开了，离开这村子后便一直往东北方走到一个森林飞鼠森ふうりのもり，在此处被一个飞鼠偷袭，主角一行人便和这飞鼠打起来了，将飞鼠打败后便在此处将宝箱中的宝物都拿到，再来便离开森林往西南方走到京都。

京都きすう

到这个京都后主角一行人的目的便是要到此处的镜朝かがみでら拿取三大神器之一的八尺镜やたかがみ，在进来此处后便被一个女扒手偷走身上所有的钱，由于这些钱是主角一行人这次冒险的盘缠因此急着找回，接下来便要在此处到处打听情报，将所有人的情报都听完后便要到镜朝中问老和尚有关这三大神器之一八尺镜之事，不料老和尚却说没有这种东西，在此收集情报的结论是小偷偷走镜朝中的八尺镜，而扒走主角一行人盘缠的扒手和小偷同是女的，因此主角判断小偷和扒手不是同一人就是一起的！此处的情报说在此附近的希望之家小孩有将金光闪闪漂亮的镜子给此处的小孩看，主角一行人在此将情报都整理出一个结论后便回到镜朝去找老和尚，此时老和尚总算吐露实情了，原来老和尚怕被处罚因此隐瞒三大神器之一八尺镜被偷走的事！ 老和尚并要主角一行人对三神器之一的八尺镜被偷走之事保密，主角一行人再来便到此处左上方的空地去，到了空地后便看到许多小孩在欺负一个衣衫褴褛的小孩，主角一行人中的法轮便以作欺负人作坏事骂和尚会下地狱之类的话来吓走欺负人的坏小孩来将被欺负的小孩救出来，这小孩被救之后为了感谢主角一行人的解救，便决定要带主角一行人到他们的希望之家去玩。

希望之家　みやこたずれ

主角一行人并不是为了要小孩答谢而救小孩因此原本要婉拒小孩的答谢，但是又拗不过小孩，因此便随小孩到希望之家去，到此后小孩便说他们的大姊姊是不准外人来此的，而且他招待主角一行人来此也没什么好答谢的，他唯一能答谢的便是请主角一行人看一个漂亮的镜子，主角一行人看到这个镜子后确实被镜子的美丽所迷住，此时法轮便说他以前有过

三神器之一的八尺镜也是这样漂亮，而且八尺镜如今下落不明！这镜子应该就是三神器之一的八尺镜，此时小孩们的二个大姊阿古耶和由加ゆうか，回来了，因此小孩便要主角一行人赶快离开，主角一行人要离开时看到在京都扒钱的女扒手，原来这个女扒手就是此处的大姊由加，由加见到主角一行人认出她后便要逃走，主角一行人边追边说不会将由加送官，但是由加不相信还说世上的人都不能信任，此时有一个大魔王丑恶魔女出现了，这魔女对于由加不信任人的心相当欣赏，于是魔女便将由加变成一个一百个眼睛的百眼妖，由于这个百眼妖已经不是以前的由加了主角一行人怕这百眼妖伤及小孩因此便将百眼妖打倒，打倒百眼妖后由加便回复原形，此时由加也死了，由加死后小孩和阿古耶为了要报仇而要主角一行人有朝一日一定要手刃丑恶魔女为他们的由加姊姊报仇！此时阿古耶成为主角一行人的同伴，而阿古耶也将三神器之一的八尺镜交给主角，阿古耶要走之前也把希望之家大大小小的事都先打点好才离开，接下来主角一行人要回到津轻村到村外西方的月山神社つきやまじんや，在这神社住一晚后便会在深夜时在神社的右上方见到月女神月读つくすみ，月女神看到主角一行人手中所拿的三神器八尺镜后便知道主角一行人是被神所选中来拯救世人疾苦的勇者后便给予主角招唤月读的能力，和三大神石之一的月神石つきやいし，接下来主角便可以拥有招唤月女神月读的能力，再接下来主角一行人要回到隐里村，在村中的左上方会看到一只石狮子こまいあ阿古耶给这个石狮子药草やれそう后便拥有招唤神狮石狮子的能力，再来要回到京都外面西方附近的小山岗上きすうの むしのおか，此处有一个麒麟きりんむな，阿古耶给麒麟月读草つきすそう后便可以在此处拥有招唤神兽麒麟的能力，再来主角一行人便要离开这地方到南方的京都小洞きすうの みなみのぐぼち在此以源赖远的不动明王能力神火可以使凤凰ほうおう回复健康，在此阿古耶可以有招唤凤凰的能力，再来到京都外面东南方的水池那有一块特别明显突出的地方那曾见到水中的神龙，在此只要将这世上的六种玉都收集到便可以使阿古耶有招唤神龙的能力しんりゆう，再接下来要到京都外同东北方的乌鸦天狗山くらまやま，在此山可以见到在山顶的大天狗，这大天狗一见到主角一行人后便开战，这大天狗超强！因此来此装备和能力都要很强才行，战胜这大天狗后大天狗说主角可能是那人的儿子，主角此时听到那人的儿子，表示这大天狗知道主角的双亲之事，主角从小一人孤苦伶丁，没有双亲和亲人，因此一听到有双亲的消息后便要找到双亲，此时大天狗也是很乐意帮主角，因此就派出二个可爱的小天狗可可和洁法コノハム，グヒメ来带路，带主角去找万知妖，这万知妖没有不知道的事，因此主角要找到这万知妖来找出主角双亲的下落，接下来便要到大恒村去问会预言的女人，问完女人话后果然如女人所预言的立即出现二个鬼，这是双鬼童子，这二个鬼童子和主角一行人大战后便战了数天，主角一行人后来还是战胜了，战胜双鬼童子后便要到外面北方的多多山くらいたま，一到多多山后二位可爱的小天狗一直指引主角一行人路，再来便依二位小天狗指示见到无所不知的万知妖，万知妖会使主角的能力觉醒，主角正是天下五剑鬼丸的持有者之一，鬼丸使主角拥有转生的能力，主角用鬼凡转生后虽然不能使用招唤术但是和各个魔王大战时一定要用转生能力才能给予各魔王重大伤害！因此和各魔王大战时转生能力是必要的！可以在指令视窗中以设定指令来设定进入战斗时以转生前的样子出现还是以转生后的样子出现，这个设定可以使人省去一道转生的手续相当好用！再来主角一行人要到京都外面东北方的飞燕山ひえいざん，在这山上会和一个毛虫怪交战，战胜毛虫怪后法轮认出毛虫怪就是他以前一同修道时的好友所变，这好友因为走火入魔因而变成怪物，再来便到山顶的小庙去打听情报，情报都打听

完后便要一直往回走走出这飞燕山，要离开飞燕山时一个自称阎罗王えんま的神要给予法轮有招唤阎罗王的能力，再来便要回到大恒村到处打听情报后回到京都外面南方的大绘山おおえやま决战守天童子或是到这大绘山南方的百鬼山あたごやま决战百鬼童子，在此不管是打那一个童子都会和二个童子交战，所不同的是打败童子时所得到玉不同而已，因此可选择到大绘山打守天童子或是百鬼山打百鬼童子，建议到大绘山打败这二个童子后可以得到守天童子酒しゆてんのたけ，得到这酒后便要回到兼仓外面北方的无名山，在这山中有一个赤脚大仙だいだらほづち，他要喝守天童子酒，他喝完酒后便给予阿古耶招唤赤脚大仙的能力，再接下来要回到乌鸦天狗山到山顶去找大天狗，大天狗此时表露身份说他原是源义经的部下十八般武艺高强的弁庆！此时弁庆说主角所要面对的源义经便是主角的亲生父亲，因为主角一出生后便要被源朝所杀，因此有人为了救主角而将主角和别的婴儿掉包，这才使得主角逃过一劫，后来由于天色已晚因此大家便在山顶过夜，在深夜时弁庆要主角继续他的冒险之旅，而且最重要的是不要轻易听信源赖朝所说的话一定要亲眼看到后才能相信，当年源义经因为被亲哥哥源赖朝所杀才会死不瞑目成为一个妖鬼魔王！这都是源赖朝被征服天下的利欲薰心迷惑所致！再来主角一行人便告别弁庆一直前往西南方到须佐男神社ややかしんしや，在此处打听情报后便离开神社到附近东北方的大日山たいにちやま，在这山可以在一个小洞中一直给十五个左右的药草やくそう，只要给到足够份量便可以出现一个天女，这天女交给主角一个强力的仲间，这仲间神童ヒヨウトク会使战斗后所得的钱数加倍，相当好，再来便可以离开这山到西南方的石见村。

石见村いあみむら

到这村子到处打听后除了一个一直坐着睡觉的村长和一个自称是天下舞跳得最好的老婆婆，还有在村外西方的神社设有结界不让外人进入除了这些事之外已经没什么奇怪的事了，接下来主角一行人便离开村子到这村子南方的备前村。

备前村びぜんぶら

到这个备前村后同伴之一的阿古耶对此好像一种似曾相似的感觉，但是阿古耶又说不出所以然，在此处到处打听情报后知道此处正闹鬼，有一个女鬼在找她十几年前难产死前所生的小宝宝，在此主角一行要先在此处向各人打听有关女鬼出没的情报，后来要到右上方的大屋中，大屋子中会见到一个刚生孩子的妈妈，就在主角一行人进屋后女鬼便出现了，主角一行人见到女鬼前来捣乱当然要上前除鬼，将女鬼打败后女鬼趁机对小宝宝动手脚，这一招使得刚出现的小宝宝变成像生重病快死一样的苍白的脸，小宝宝也不会哇哇大哭了，此时女鬼便放话要找回她的小宝宝，她要看到她所生的宝宝长大成人活得健康快乐才甘心！接下来小宝宝的父母便拜托主角一行人帮她找回姊姊的宝宝，这女鬼是她的姊姊，她姊姊的宝宝是一名女婴，才刚生下就被人收养，因为女婴的母亲难产而死，而女婴的父亲又被山贼所杀，那时她还小无法养这女婴，因此无法代替姊姊来养这女婴！于是女婴便托给能养她给她幸福的一户人，主角一行人便根据这些话来找养女婴的人，首先要到此处右下方的宿屋去问老板旁的伙计，再来便要离开村子到东南方的淡路村。

淡路村　あわじむら

一到达淡路村后主角一行人中的阿古耶便捡到地上的钱包，此时有一个女人硬是跑过来撞到阿古耶说这钱包是她的，阿古耶硬是不将钱包交给女人，此时女人现出原形，这女人就是七福神之一的女神弁天べんてん，接下来法轮便拥有招唤弁天的能力，再来主角一行人便依情报所示来找收养女婴的一户人家，到右上方的屋中问那个收养女婴的人时原先这个人一直否认女婴的事，后来主角一行人软的不行来硬的！总算把他逼出来了，这男人承认女婴以前是他所养的，这女婴他后来带去京都经商途中遗失了！此时阿古耶在那自言自语的说好过份！主角再接下来问这男人有关女婴的特征是什么，男人说女婴并没什么特征，只是她身上有一个红色的平安符，此时阿古耶拿出红色平安符并说是不是这个，此时男人很惊讶的说就是这个！主角一行人也吓一大跳！由于找到女婴长大成人的阿古耶便要回到备前村去女鬼那，阿古耶在见到女鬼后便拿出当年女鬼死前所交给女婴的红色平安符，并叫一声妈妈！此时女鬼相当满足并解除小宝宝身上所附身的小鬼，不料小鬼说在此比较舒服，它不想回那阴森冰冷的地狱！它要等到小宝宝死后才离开！主角一行人在此便和小鬼开战并将小鬼打成灰烬，此时女鬼由于了无牵挂因此便安心升天了，在此时女鬼的妹妹和她老公说要收养阿古耶来作小宝宝的姐姐也就是她们的女儿，此时阿古耶毅然拒绝！阿古耶说她在希望之家还有许多弟妹要好照顾不能在此自己一人获得幸福一人独享，接下来阿古耶便说我以后会带我的弟妹来此游玩的，屋中的主人也说很欢迎！只要你们来此我都会热情招待的！主角一行人再来便要去此村右上方那向女人打听有关此处出现的鬼神大黑天，由女人那得知要去调查此处小庙后主角一行人接下来便到村子左下方庙中去打听有关鬼神大黑天的事，由于在小庙中并没有听说鬼神大黑天的事因此再来便回到右上方女人那再打听一次，女人这次说在庙外的坟墓那，这一次再到庙外调查最左方的墓前便找到鬼神大黑天たいこく，再来源赖远便有招唤鬼神大黑天的能力了！再回去向女人道谢时女人便消失了，这或许是阿古耶的妈妈显灵来帮助的吧！再要离开村子一直往西南方走到长门村。

长门村

到这村子后主角一行人便到处打听情报，在此情报都是有关附近的怪谈，这些怪谈有南方沙滩出现蛇人吃人等事，还有一个就是说西方南边有平家亡魂在夜晚出现鬼魂冤魂不散等事，由于阿古耶特别怕鬼因此主角一行人暂时不去理这些怪谈，主角一行人只在这个村子的防具店买了荷敷衣にしきのころも和飞快鞋ひきやくのくつ以备将来之用，接下来便离开村子往西方走到周防村。

周防村

到这村子后此处的人也是说南方沙滩出现蛇人使得村民无法去捕鱼等事，因此主角一行人已可确定蛇人的可信度，但是在石见还有一个神剑神社无法进去因此便离开此村回到石见村，在石见村听说在神剑神社所供奉的神剑是三神器之一的草薙剑，接下来主角一行便要去找最右上方屋子一直坐着睡觉的村长，此时村长开口了，村长说在此处西南方的圣水洞中せいすいどう在此处的地底中有一个圣水池，只要到这圣水池取圣水来撒在神剑神社前便可进入神剑神社，在到了圣水洞的地底后便在圣水池前看到火鹰和蟒蛇精大战，主角一行

人看到后也加入大战蟒蛇的行列，占胜蟒蛇后火鹰便成为主角一行人的同伴，此时主角一行人将圣水池的圣水装好后便到石见村外面西方附近的神剑神社去，在神社前洒水后便可进入神剑神社たたらじんじや，进入神剑神社后在此见到魔怪，此时火鹰说挡我取神剑者死！火鹰不是在找天下五剑吗?怎么三神器之一的草雉剑他也来抢，火鹰说此处并不是外面传闻所说的供奉三神器之一的草雉剑而是供奉天下五剑之一的刚神刀大典太，在战胜魔怪后火鹰拿到这把天下五剑之一的刚神刀大典太后全身便发出耀眼夺目的金色光芒，这次总算是火鹰所用的神剑了，火鹰用大典太来转生成荷岭翼士，火鹰此时相当高兴于是火鹰便正式的成为主角一行人的同伴了，在离开神社后又见到武士猪月前来挑战了，战胜后知道猪月是火鹰的亲哥哥，猪月的目的是要抢到天下五剑之一的神剑来增强自己的力量光宗耀祖，但是火鹰可不是一样了，火鹰的目的是拿到自己所用的天下五剑之一的神剑来变强！变强就是火鹰唯一的目的！他并不是要用天下五剑来光宗耀祖，因此他不会回家的，哥哥猪月听到这句话后便离开，接下来便要回到备前村那打听有无船只前往四国地带，回到备前村后才知道因为此处附近最近常有妖魔鬼怪出没因此没人敢出海，在无计可施之时主角一行人便离开村子到南方有一处特别突出的地方那，在这地方见到一个哭泣的少女，主角一行人前去询问少女哭泣原因时少女突然变成狸攻击而来，主角一行人将这只捣蛋狸痛扁一顿后狸很高兴它找到可以修理仇敌狐狸的勇者了！于是狸便以带主角一行人前往四国地带为条件来赶走仇敌狐狸，主角一行人本来不愿扯进这个狐狸大战，但是因为要前往四国地区拿天下五剑之一的神剑，因此还是勉为其难的答应了！接下来狸便变成狸船来前往南方的四国地带，到了四国后便往南走到安房村。

四国地带　しこく

安房村　すわむら

一到安房村后便听说许多有关白蛇王子出没于北方瀑布的事，而此处的一名美少女在前几个月被瀑布的白蛇王子抓走，因此她家人很担心她，主角一行人便去此处左上方找她家人，在一个屋中看到一对夫妇面带悲伤，主角一行人便去问她们是不是女儿被抓走在担心，主角一行人便答应她们前去救回女儿，此时便会得到这家主人的传家宝刀せきのまごろく再来便在这村子的左上方和一个小孩玩捉迷藏，捉迷藏开始后主角便在一开始地方左上边附近找到小孩，小孩此时现出原形变成韦驮天いたてん，法轮便拥有招唤韦驮天的能力，接下来要离开村子回到镰仓去宿屋睡觉，在深夜时千手佛せんじゆ现形要帮助主角一行人，此时法轮便拥有招唤千手佛的能力，再接下来要回到安房村外面前往北方的瀑布，到瀑布后主角便叫白蛇王子现形并要白蛇王子交出抓走的美少女，白蛇王子现形后便说不交出美少女，此时主角一行人便开战，战胜后主角一行人才知道原来白蛇王子和美少女双方是真心相爱的！接下来要决定はい是拆散这相爱的双方，强将美少女带回父母身边，いいえ是成全这相爱的双方，主角一行人选择成全这相爱的双方后便得到美少女所给的金发钗きんのかんぎし，主角一行人再来便将金发钗带到美少女父母身边表示美少女现在很幸福，主角一行人见到她父母后她父母也很高兴心爱的女儿现在过着快乐的日子，接下来便准备女儿的婚事，再来主角一行要离开村子到西北方的伊予。

伊予　いす

到此地后便听说狐狸到处作乱，不但毁坏田地，而且还变成领主心爱的夫人，主角一行人接下来便去最上方的屋子拜访领主，一进大屋子后就看到领主正在追一只狐狸，主角一行人见到这捣蛋的狐狸后便将狐狸痛扁一顿！此时领主说将这狐狸抓起来带它前去认出我夫人！此时狐狸说它也不知道那一个才是领主夫人，但是它知道领主夫人和狐狸变成领主夫人所不同的特征，而且狐狸此时又听说领主相当爱夫人，因此狐狸姐妹便一口气变出十几只领主夫人来让领主爱，主角一行人接下来要根据狐狸所提供的特征来从十五个领主夫人中找出真正的领主夫人！首先狐狸说的第一个提示：真的夫人在号码的前头，这十五个夫人每一个都有被编号，在最左下的是头，在最右上方的是尾，狐狸的第二个提示：真的领主夫人的是奇数的编号，狐狸的第三个提示：狐狸姐妹们所变的领主夫人编号是真的领主夫人编号的二点五倍，主角一行人在那依这三个提示绞尽脑汁才发现除不尽！看来是被耍了，于是便装成胸有成足的样子告诉领主说真的领主夫人是正中央最上面的领主夫人，主角一行人前去认人时阿古耶便发现这个领主夫人有露出尾巴，狐狸姐妹们一看有露出尾巴便抢先攻击主角一行人！主角一行人在连续大战三场后便把狐狸姐妹们击败了，狐狸在狐狸姐妹们都战败后便求主角一行人饶它们一命，它们要离开这个四国地带到别的地方去并不再捣蛋！此时领主给主角一行人月读护符つきみのおまもり，接下来主角一行人便根据狐狸离开时所说到伊予南方的狐狸城きつねとりで找天下五剑之一的神剑，到达狐狸城后便一直往下走，后来便在最下层找到宝箱中的天下五剑之一的退魔刀三日月，此时拿到这把剑的阿古耶也全身发出金光借由退魔刀三日月的力量转生成双角丽姬，再来回到狐狸城上方时便要和狐狸们的头目九尾狐狸大战，狐狸果然奸诈，竟来回来打主角一行人，九尾狐狸战败后再度向主角一行人求饶，求主角一行人不要杀它，主角一行人心想上天有好生之德因此便饶狐狸一命，主角一行人再来要到虾夷地带，因此便回到平原外面走到北方海边有一个特别突出的地方，到此后便见到一个美人鱼，美人鱼以主角一行人去虾夷地带取得冰冻花交给她为条件来带主角一行人前往虾夷地带，主角一行答应后便前往虾夷地带，一到虾夷地带后便往北走到夕张村。

虾夷地带　えぞ

夕张村　ゆうはりむら

一到夕张村后便在此处听说北方森林有小精灵被山贼抓走的事，听说东北方森林住着森林之神，还有在东北方的山间住着一个天津神，在此村的右上方屋中见到一个自认为舞是天下第一的美女，此时主角一行人便回到石见村去找左下方屋中的老婆婆，老婆婆听说有人自认舞功天下第一后便想去挑战，但是路途遥远老婆婆挨不住，于是老婆婆便传授主角舞功，主角学会舞功后便回到夕张村去向美女挑战，主角并没胜利但是美女现出原形变成舞神天予受售ああのうすあ，此时主角便有招唤舞神天予受售的能力，再来离开夕张村往北走到紫色花丛那取得冰冻花こおりの花，再来便要回到上岸的地方履行约定将冰冻花交给美人鱼，再来便可以往东北方走到迷幻森林ますいのもり，在森林的深处和许多误会主角一行人是前来抓精灵的小精灵们战斗，主角一行人战胜后森林女神便出来了，她说她和这森林同生

因此她的神力只限于此无法到山贼城去救被抓走的小精灵！因此请主角一行人去帮她救回森林的小精灵，此时小精灵コロポ成为仲间，主角一行人便前往夕张村北方的山贼城たんぞくのりで，在山贼城中便和山贼王大战，战胜后便救回小精灵的恋人ポクル，再来便要离开山贼城回到迷幻森林将小精灵送回此处后便可得到天下五剑之一的灵宝刀数珠丸，法轮借由数珠丸的力量转生成巨赖法师，接下来便可离开迷幻森林往西南方走到松前村。

松前村　まつまえむら

一到松前村后听说此处的人中了啃尸婆的诅咒全都一病不起，就连村长也一样！因此此处的村民已经没救了全都是在等死！在此处村外南方附近有一个啃尸婆所住的墓地设有结界因此主角一行人无法进入，主角一行人接下来便回到长门村外面往南方走到一个特别突出的地方在此和蛇人交战，战胜后便会出现许多石头，再来要离开这地方到外面旁边左下方后主角一行人便会自动跳石头一直跳到九州地带，到九州地带后便要到西南方的肥后村。

九州地带　きゆうしゆう

肥后村　ひごむら

到此处后听说许多有关夜叉鬼的事，相传在此夜出时会被夜叉鬼吃掉，此处的情报并不会说很多，因此主角一行打听一会儿后便离开往东南方的源式神社はらまんしんじや，在此处可以得到翡翠人偶ヒスイの人形和珊瑚人偶サンゴの人形，再来便要回到肥后村将药丹ひやくたんこう交给一个少女此时少女现形变成吉祥女神きつしすう，之后源赖远便有招唤吉祥女神的能力，再来便在村中待到夜晚后便可和夜叉鬼交战，主角一行人战胜后便可以往西北方到肥后西山岗へごのにしのおか到此后便见到风神雷神ふうじんらいじん在此，主角一行人答应帮他们找回阿修罗王的如意宝玉后阿古耶便拥有招唤风神雷神的能力了，再来便一直往南方走到复仇小屋かげきす いおり，在此和平家的怨灵平景清大战，战胜后可得到琥珀人偶コハクの人形，如此一来三个人偶全都收集好了！再来便要离开此处前往北方的神剑山おもとやま，接下来要一直走到山顶上会看到三个石块排成的台座，在此处三个台座发光和主角一行人手中的三个人偶互相反应，再来会出现守护天下五剑的大神给予主角一行人三次考验，这三个考验便是三个人偶中的精神出来和主角一行人战斗，在战斗后便可得到天下五剑的破邪刀童子功，源赖远便借由这神剑的力量转生成荒牙武汉！此时主角一行人突然全身冒冷汗好像有什么邪恶的东西逼近一样，一听到声音后便知道是万知妖出现，万知妖看来不怀好意的样子万知妖说三神器一行人再来便要完成和风神雷神的约定，首先到伊予左下方屋中和女神打听有关阿修罗王如意宝玉的事，接下来要回到镰仓去最大的屋中左上方向皇太后政子拿取如意宝玉にすいほじゆ再来便回到伊予交给女神后阿古耶便可以得到招唤阿修罗王あしゆら的能力，再来要回到白河村北方的暗黑洞中的右上方以飞快鞋来使草鞋妖でうりん成为仲间，草鞋妖成为仲间后便可以用摇杆手把的L或R钮来使平常行走速度加快N倍！再来要回到以前津轻村外面西南方的须佐男神社やたかじんじや，来此后便会见到战神须佐男すたのお接下来，主角便会拥有招唤须佐男的能力并会得到自然神石あらいそのいし，再来要回到夕张村外面到此处最东北方角落那的山下有一个白点的地方会见到太古之神おもいのかね在战神须佐男和月女神月读会出来请求太古之神给主

角力量于是主角便会拥有招唤太古之神的能力并得到光明神石ひかりいし，将三个神石都收集好之后便可以回到淡路村外面西南方附近的诸神岩おのころ いせき，在此处以三个神石来唤醒神父伊邪那岐命和神母伊邪那美命いぎなぎいぎなみ，主角便在此拥有招唤最强神的能力并得到三个神兵利器日光神剑たつこうけん和月光小刀つきのきらあき还有三叉戟みつまたのほこ，再来要回到长门村后在此到处打听有关西方坛浦的事，情报都打听完后便离开村子，此时如果有木刀ほくどう最好带着，或是想办法去找这把木刀，如果实在找不到也没办法了，只是少这把刀便无法得到魔剑风林火山，主角一行人接下来要回到松前村，在村中问右方屋中的长老后便会得到仓库钥匙くらのかぎ，再来便去村中最右边原本锁着的屋子，在屋前以仓库钥匙来打开，后可以在仓库中取得记有打败啃尸婆方法的古文书ふるいまきもの，此时源赖远被啃尸婆抓走，接下来主角一行人便要去问长老有关啃尸婆的事之后便要根据古文书中所记载去夕张村外面东北方的山那，在此山原本没有洞窟，但是带着古文书前来后便会出现洞窟，于是主角一行人便进入这个山中洞窟，在洞中便取得神石おがみいわ，之后便要回到松前村问长老啃尸婆的住处，知道住处后便要离开村子往南方附近走到墓地，在墓地便可和啃尸婆决战，战胜后便救回源赖远，接下来要回到松前村中到处打听情报，后来长老便允许主角一行人拿走仓库中宝箱所放的东西，再接下便离开村子回到大恒村，在村中央左下方的屋中和少女说过话后便可以和山猴大战，战胜山猴后便可得到山猴やまこ成为仲间，再来回到长门村外面往西走到有一个特别突出的地方坛浦たんのうら，主角一行人到此后因万知妖设陷阱使得主角一行人全部到黄泉国度去，原因是因为主角一行人是神所选出来斩妖除魔拯救世人的勇者，而主角和源赖远又是源式一族的后人，源式一族又名斩妖除魔族，是专门杀妖魔鬼怪的一族，因此身为妖怪的万知妖便要将主角一行人全部害死才甘心。

黄泉国度　やみのくに

到此后主角一行人便要先在一开始的大树前回复体力魔力和记录游戏档案后再离开，来到此处所有仲间全部不在，因此会比以前还辛苦一点，在此首先要往西北方走过桥，在桥前会和马面鬼大战，战胜后便被其它闻风而来的小鬼们抓到地狱牢中，在到了地狱牢后所有装备宝物全部不见，在 此正愁出不去时听到一个绵绵细语的女人声音，女人说要去破解机关门便能进去拿回装备和宝物，但首先要解除其它地方墙角的机关，将所有墙角的机关都解除后便可到门上有四色机关的大门前，在此如果没有将机关解好便会被鬼卒送回地牢中，如果被送回地牢后不管是被送回来几次女人都会一直救主角一行人出狱并以她的绵绵细语来告诉主角一行人解除的方法而且越来越详尽而且还会安慰鼓励主角一行人！主角一行人到了机关大门前便要以蓝色按钮来解除机关，再来便要打败牛头鬼和马面鬼，战胜后便可到外面，到了外面后，便会和主角的叔叔以前被源赖朝杀死的源式大将决战，这个大将一听到源赖远是源赖朝的儿子便要杀主角一行人，主角一行人战胜后便向源式大将解释原因，之后便得到源式大将的谅解，接下来源式大将和她的恋人美丽可爱的女武将巴御前便会成为仲间，再来主角一行人的目的是一直往东南方前往平式宫殿，在这宫殿中便会见到平式一族的王子，平式一族王子听到主角一行人的话后也知道主角一行人是神所选的勇者之后便原谅主角和源赖远是源式一族的人，王子便告诉主角一行人在此处的某地有草雉剑和一个能回到阳间的还阳镜，在此宫殿主角听到一个在路旁休息的小鬼说在此宫殿外东南方的大树那只

要主角一行人有带着木刀前去的话便可以有好事发生，但是不可以将这个木刀装备在身上，主角一行人依小鬼所说带着木刀前去大树那，在大树那主角将这木刀拿给大树后才知道这木刀原来是大树的小孩小树所制成的，大树为了感谢主角让它们一家团圆因此便给主角一行一把魔剑风林火山ふうりんかだん，再来便回到宫殿去左上方下楼便可到还阳镜，由还阳镜便可回到阳间，此时牛头鬼和马头鬼便前来阻止主角一行人回到阳间，此时身为主角叔叔原式大将便会和他恋人巴御前一起阻止牛头鬼和马面鬼，他二人说他们已是鬼魂无法像主角一行人一样还是人，这个还阳镜只能让人回到阳间而不能让鬼回到阳间，主角一行人回到阳间后便到达富士山的奈何森，在此处要离开森林时主角请在地狱牢中多次相救女人现形，女人现形告知女人是主角的亲身母亲，女人是妖怪公主，她和主角的父亲源义经希望以人妖同婚来达到天下太平世界大同的典范，但是源赖朝相当反对这件事，源赖朝认为只要是妖怪都是坏的，源赖朝要将所有妖怪全部杀光！但是源义经还是和身为妖怪公主的她结婚希望能求得源赖朝的谅解，没想到源赖朝不但不谅解还以莫须有的罪名将源义经杀死而她也在生下孩子后被源赖朝追杀，幸好她将孩子寄放在别处而她则回到富士山来，在以前她就知道儿子主角会在地狱有难因此便多次相救，但是主角现在还有其它的任务要去实行因此也不多加打搅了！说完后便离开了，主角接下来到一个村子在此处看到魔女将村人变为妖怪，据说这些妖怪都要成为妖怪之王源义经的手下，主角听到此处觉得相当迷惑！为什么以前善良的父亲会成为现在这种危害世人的大魔头！主角说完后便决定要大义灭亲！再接下来主角一行人便要回到在平泉外面西北方附近的妖怪迷宫，在此主角一行人以天下五剑的力量解除妖怪迷宫的封印来进入妖怪迷宫，到了妖怪迷宫后走了好长的一段路便会见到万知妖，万知妖知道主角是妖怪之王源义经的儿子后便自愿让主角打死来求得主角的原谅，主角一行人将万知妖打倒后并没有杀死万知妖，万知妖后来便会回复主角一行人体力和魔力，再来要和魔女决战，战胜之后接下来主角一行人便要决战主角的亲身父亲源义经，打败源义经后才知道在主角父亲被哥哥源赖朝杀死后是魔女给她生命使他成为妖怪之王，真正的仇敌是源赖朝和使源赖朝变坏的源式守护魔神，接下来主角一行人便要回到镰仓去决战集三神器之力的源赖朝，战胜源赖朝后才知道原来源赖朝说三神器之一的神玉被源义经偷走的事是假的，这神玉是被源赖朝拿走的，再来便要决战源式一族的守护魔神。

所有物品一览介绍

道具一览介绍

やくそう：药草可以回复体力五十
にんやく：名药可以回复体力一百
ひやく：秘药可以完全回复所有体力
せいすい：圣水可以回复魔力三十
せいほうすい：圣灵水可以回复魔力一百
せいしんすい：精神水可以完全回复所有魔力
すいほうたん：回复丹可以完全回复体力和魔力
どくけし：解毒草可以解毒

つきみそう:月读草可以回复麻痹为正常状态

ひやくたんこう:药丹可以解除混乱状态

すだあのこな:觉醒沙可以将睡着的人叫醒

がんやく:万灵丹可以回复各种不良状态

きんたん:金丹可以将死掉的人救醒并回复一些体力

せんきんたん:仙金丹可以将死掉的人救醒并完全回复所有体力

しびれくた:麻痹草可以使敌人麻痹

ふぐきも:毒草可以使敌人中毒

かくれみの:隐身衣可以使弱小的敌人不会出现,但是等级比主角一行人高的敌人一样会出现

けむりだま:烟雾弹可以在战斗时逃走,逃走的机率是百分之百的!

くものいと:蜘蛛丝可以立刻跳出迷宫和山

くじやくのはね:孔雀羽毛可以回到以前所去过的乡村城市

ちからのくすり:力量药可以将人的攻击力加强

まもりのくすり:防御药可以将人的防御力加强

はやてのくすり:快速药可以将人的瞬发力,也就是敏捷度加强

れんぞくのくすり:连击药可以使人很容易连续攻击

かいしんのくすり:会心药可以使人很容易出现最强攻击

いのちのたま:生命玉可以使人的体力最大值加一点

せいなたま:圣玉可以使人的魔力最大值加一点

ちからのたま:力量玉可以使人的腕力最大值加一点

まもりのたま:防御玉可以使人的耐久力最大值加一点

はやてのたま:快速玉可以使人的瞬发力最大值加一点

こころのたま:心之玉可以使人的信仰心最大值加一点

らんじやたい:宝石可以用来卖钱,买和卖的价钱都一样是六万五千元,通常是用来保值之用

重要宝物一览介绍

つきのいし:月光神石是三神石之一的月读女神所给

ひかりのいし:光明神石是三神之一的太古之神所给

あらいそのいし:自然神石是三神石之一的战神须佐男所给

かつまのたら:河童头盖是由河童头上所取得

たいばのかま:神秘宝物,功用不明?

ひやくあのあだま:百眼珠是由百眼鬼那所取得

くまのて:熊手是黑熊那所取得

かたばけのほね:雨伞怪的骨头是由雨伞怪那取得

おにまる:鬼丸是天下五剑之一

おおでんた:大典太是天下五剑之一

どうじぎり:童子切是天下五剑之一

みかづき:三日月是天下五剑之一
じゆずまる:数珠丸是天下五剑之一
やたのかがみ:八尺镜是三神器之一
くたなぎのつるぎ:草雉剑是三神器之一
いずみのみず:圣水是在圣水洞的池中取得
ひすいのひとがた:翡翠人偶是三人偶之一
とんでのひとがた:珊瑚人偶是三人偶之一
こはくのひとがた:琥珀是三人偶之一
こおりのはな:冰冻花在虾夷花丛取得
くらのかぎ:仓库钥匙由松前村长老所给
ふるいまきもの:古文书是仓库中取得,古文书中记有对付啃尸婆的方法
おがみいわ:神石是在虾夷东北方新出现的山中洞窟中所取得,用来对付啃尸婆之用
げんすいのはた:神旗是某战神所给,可使得主角一行人的攻击力命中率上升,永久有效
！にすいほうじゆ:如来宝玉是阿修罗王所拥有,皇太后政子所给
しゆてんのとけ:守天童子酒是守天童子所给

武　器

短刀类

こだち:小刀使功击力加十五可使敌人混乱
しらとぎのたち:白色小刀使攻击力加二十
くれないのたち:无血小刀使攻击力加四十五具有火属性
つきすのきらあき:月光小刀使攻击力加九十二
はやてのたち:快速小刀使攻击力加一百一十可以时常出现连续攻击
こぎつねまる:灵狐小刀使功击力加一百二十七

刀剑类

ぼくとう:木刀使攻击力加九
かたな:刀使攻击力加十二
どんげつ:断手剑使攻击力加十五
せいこうのけん:青光剑使攻击力加二十
はやぶとのたち:快速剑使攻击力加二十九,很容易出现连续攻击
どんてつけん:斩铁剑使攻击力加三十
みがづちのけん:御雷剑使攻击力加四十四,有雷电属性
くろぬりのたち:毒剑使攻击力加四十四,可在打到敌人后使敌人中毒
こがらすまる:菱小剑使攻击力加四十七
すいりゆうけん:水龙剑使攻击力加五十五,有水属性
だいちのつるぎ:大地剑使攻击力加六十四,有土属性
しちせいけん:七星剑使攻击力加六十八
せきのまごろく:传家宝刀剑使攻击力加七十二,有火属性

はしやのつるぎ:破邪剑使攻击力加七十五
につこうけん:日光剑使攻击力加九十三
とつかのつるぎ:神秘剑使攻击力加一百一十,在战时常常会自动回复持有者体力
ごうまのけん:火光剑使攻击力加一百一十五,有火属性
ふつのみたま:回复剑使攻击力加一百二十,会在战时自动回复持有者体力
あしゆらのたち::阿修罗神剑使攻击力加一百二十,使得会心一击常常出现
ふうりんかぎん:魔剑风林火山使攻击力加一百二十七,有风属性

弓箭类

ゆみや:小弓使攻击力加九
いしゆみ:石弓使攻击力加二十二,有水属性
はまゆみ:大弓使攻击力加二十五
ほうらいきゆう:强浪弓使攻击力加四十,有水属性
らいこうのゆみ:烈火弓使攻击力加五十二,有火属性
きすうど:强弓使攻击力加六十
はじやのゆみ:破邪弓使攻击力加六十五
きりとあ:强力弓使攻击力加七十
ああのまかこゆみ:天轮弓使攻击力加八十五
たいしやくのゆみ:天轮退魔弓使攻击力加一百零六
げんむきゆう:幻梦弓使攻击力加一百一十五,有火属性

茅戟类

そうとうぬほこ:火茅使攻击力加十八,有火属性
じやほこ:长茅使攻击力加三十
しんくのやり:强力茅使攻击力加五十
ごうかのやり:烈火茅使攻击力加五十,有火属性
らいじんのやり:雷风茅使攻击力加六十二,有风属性
しんぶつのやり:强力长茅使攻击力加七十二
ななほしのやり:超强力长茅使攻击力加七十六,有密奇特的功效
ほうすうのやり:破坏茅使攻击力加八十四
しつぶうのほこ:迅雷茅使攻击力加九十八,常常会出现连续攻击
みつまたのほこ:三叉戟使攻击力加一百一十,有水属性
びしやもんのやり:昆沙门神茅使攻击力加一百二十,常常会出现会心一击
あめのぬぼこ:天照神茅使攻击力加一百二十八,常常会显神迹

手杖类

しやくじすう:手杖使功击力加八,有土属性
いやしのつえ:回复杖使功击力加三十,有使持有者在战时回复体力的效用
こんごうじすう:风力杖使攻击力加三十三,有风属性
たちりんのつえ:日轮杖使攻击力加一百一十,常常会出现奇迹

爪子类

かくて:快爪使攻击力加二十五,常常会出现连续攻击

とらのつめ:虎爪使攻击力加三十五
ほのおのつめ:火爪使攻击力加四十,有火属性
はつぼうかぎつめ:水力爪使攻击力加四十五,有水属性
おにのかぎつめ:鬼爪使攻击力加四十六
はやてのつめ:超快爪使攻击力加五十二,常常会出现连续攻击
ねこのつめ:猫爪使攻击力加五十二,常常会出现连续攻击
りゆうのつめ:龙爪使攻击力加五十七
しゆらのかくて:修罗爪使攻击力加七十,打到敌人后可使敌人混乱
じどいのかくて:制裁爪使攻击力加九十,打到敌人后可使敌人中毒
にぬりのかぎつめ:会心爪使功击力加九十八,常常会出现会心一击

防 具

盔甲类

すずかけ:盔甲使防御力加八
くとりかたびら:锁链甲使防御力加十六
おおすらい:大盔甲使防御力加二十四,有水属性
うしわかのすらい:大风盔甲使防御力加二十八,有风属性
ししのすずかけ:狮皮盔甲使防御力加三十二
えんねつのすろい:火力盔甲使防御加四十,有火属性
きらいこう:奇怪盔甲使防御力加四十五
だいちのよらい:大地盔甲使防御力加四十八,有土属性
しつこくよろい:失格盔甲使防御力加五十六
つきかげのよろい:月影盔甲使防御力加六十四
におうどう:仁王盔甲使防御力加七十二
はじやのよろい:破邪盔甲使防御加七十七
びしやもんどう:昆沙门盔甲使防御力加八十
げんじのよろい:源式盔甲使防御加八十三
まふうじのすろい:封魔盔甲使防御力加八十八,可使敌人所有属性攻击完全无效
えんまのよろい:阎王盔甲使防御力加九十六
きせきのすろい:奇迹盔甲使防御力加一百零四,每走一步便可回复一些体力
すとのおのよろい:须佐男盔甲使防御加一百一十二

法衣类

ぬののほうい:皮法衣使防御力加六
きぬのほうい:绢法衣使防御力加十五
ひえんのけとがけ:飞燕法衣使防御力加三十
だいちのけとがけ:大地法衣使防御力加三十四,有土属性
やみのほうい:音法衣使防御力加五十二
ひかりのほうい:光法衣使防御力加五十六,可使敌人所有属性攻击完全无效
ぼとつのすずかけ:极乐法衣使防御力加七十二

みろくのけとがけ:弥勒法衣使防御力加八十,每走一步便会回复些许体力

女用衣服类

さしこのころも:大衣使防御力加二十四

つるのころも:鹤衣使防御力加三十

ぬのごろも:皮羽衣使防御力加四

きぬのころも:绢衣使防御力加十

にしきのころも:荷敷衣使防御力加三十四

ゆめみのころも:梦见衣使防御力加三十六

くれないのころも:无血衣使防御力加四十五

あめぬはごろも:天雨羽衣使防御力加八十二,有水属性

そすかぜのころも:闪风衣使防御力加九十,有风属性

べんてんころも:女神衣使防御力加一百,每走一步便会回复一些体力。

头盔发钗类

ずきん:皮制头盔使防御力加二

ときん:铁头盔使防御力加六

かぶと:武士头盔使防御力加十二

かんぎし:发钗使防御力加二十

ほしかぶと:牛角头盔使防御力加二十

ほうおうずきん:凤凰头盔使防御力加三十八

きんのかんきし:金发钗使防御力加四十,有水属性

かぜきるずきん:风斩头巾使防御力加五十

せんじゆのかぶと:千手佛头盔使防御力加五十六

てんいんきん:天罡头盔使防御力加六十四

みほとけのかぶと:天佛头盔使防御力加七十二

きつじようのずきん:吉祥头巾使防御力加八十八

げんじのかぶと:源式头盔使防御力加九十二

うしわかずきん:女神头巾使防御力加九十六

鞋子类

わらじ:草鞋使防御力加八

きやはん:鞋子使防御力加十二

くとりきやはん:高级草鞋使防御力加十六

ひきやくのくつ:快速鞋使防御力加二十四

ななくときやはん:长跑鞋使防御力加三十

きりんのくつ:麒麟鞋使防御力加四十八

りやうのくつ:龙鞋使防御力加五十四

いだてんのくつ:战神鞋使防御力加六十二

ふんぬのくつ:忿怒鞋使防御力加六十五

げんじのくつ:源式鞋使防御力加六十八

こうみようのくつ:孔明鞋使防御力加七十二

ぼとつのくつ:爆杀鞋使防御力加七十六

うしわかきやはん:女神鞋使防御力加八十

特效宝物

ふるいおまもり:将古护符装备后便会常常出现连续攻击

げどおまもり:将解毒护符装备后便不会中毒

つきみのおまもり:将月读护符装备后便不会被麻痹

しようきのまもり:将镇定符装备后便不会被混乱

かみがみのまもり:将诸神天符装备后便不会中毒,被混乱,被麻痹

まふうじのまもり:将魔封天符装备后便会使得敌人所有属性攻击完全无效

いのちのおまもり:将生命护符装备后便会每走一步便回复些许体力

せいなるおまもり:将圣力护符装备后便会每走一步便回复些许魔力

きせきのおもり:将神迹天符装备后便会每走一步便回复一些体力和魔力

仲间一览介绍

なおどね:在镰仓可加入,会在战时攻击敌人

やすな:在镰仓可加入,会使魔力最大值加一点

すけるく:在白河村可以三百元的代价来加入,会在战时攻击敌人

でうりん:游戏后半段在暗黑洞可以快速鞋加入,只要按摇杆手把的L或R钮便可使平常行走速度加快

ひようとく:在游戏过程时可以在大日山给女神十几个药草后加入,会使战后所得金钱增加

かがみん:在石塔山便可加入,只要按摇杆手把的Y钮便可以显示目前所在地之名

つばき:在平原可以加入,会在战时回复主角一行人些许体力

もへい:在隐里村可以防御玉来加入,会使防御力最大值加一点

うしまつ:在隐里村可以力量玉来加入,会使攻击最大值加一点

ちゆうたろう:在隐里村可以快速玉来加入,会使瞬发力最大值加一点

じゆうろう:在津轻村可以加入,会在战时攻击敌人

やまこ:游戏后半段在大恒村可以在打倒山猴后来加入,会使阿古耶的体力和魔力完全回复

へんじよう:在京都可以狮子盔甲来加入,会使体力最大值加一点

ほうかいぼう:在飞燕山山顶小庙可以加入,会在战时回复魔力

じゆんかん:在备前村的小庙中可以快速玉来加入,会使体力最大值加二点

ゆり:在周防村可以荷敷衣来加入,会在战时回复主角一行人很多体力

せいしん:在伊予可以一万元的代价来加入,会在战时回复一些魔力

きよまと:在肥后村可以仙金丹玉来加入,会在战时攻击敌人,只要将他解除仲间便会成为仇人?

だえもん:在肥后村外面南方的平式大将所住小屋可以宝石来加入,会在战时偷敌人的钱和宝物

このは:在游戏过程时可在弁庆大天狗那加入,在战斗后会回复体力三十点

ぐひん:在游戏过程时可在弁庆大天狗那加入,在战斗后会回复魔力十点

ころぼ:在游戏过程时可以森林女神那加入,没有功用

ぼくる:在游戏过程时可在山贼城那救到,没有功用

あやめ:在游戏后半段神剑神社可以加入,在战时会将主角一行人的体力完全回复

きんとき:在飞燕山可以以二千元的代价来加入,会在战时攻击敌人

そうしゆん:在大日山可加入,在战时会回复五十点魔力

ほうりん:在游戏过程到北原吃人婆屋子便可加入,没有任何功用

うめ:在游戏过程到北原吃人婆屋子便可加入,没有任何功用

たぬき:在游戏过程到备前村外面南方附近的地方便可加入,没有任何功用

きつね:在游戏中段的过程到伊予便有可能加入,功用相当神秘且变化不定?

とんどぶろう:在游戏后半段某处可以加入,会在战时攻击敌人,功击力相当强!

よりとものひめ:在游戏过程到地底城最底部深处打倒恶路王后便可加入,没有任何功用

たまおりひめ:在游戏过程到安房村外面北方附近的瀑布后打败白蛇王子后选择いいえ不成全人蛇相爱便可加入,没有任何功用

どうまん:在游戏后段的须佐男神社可以生命玉来加入,会使魔力最大值加二点

なるかみ:在游戏后半段某处可加入,会使体力最大值加三点

せいめい:在游戏后半段某处可加入,会使魔力最大值加三点

じらいや:在游戏后半段某处可加入,号称是天下第一只偷宝物的神偷自来也!会在战时偷敌人的宝物

りきまる:在游戏后半段某处可加入,号称是天下第一只偷金钱的神偷小李子!会在战时偷敌人的钱

よしなか:在游戏后半段的黄泉国某处可以和心爱的巴御前一起加入,会在战时攻击敌人,号称是黄泉第一武将,攻击力超强!

ともえ:在游戏后半段的黄泉国某处可以和爱人源式大将一起加入,会在战后回复主角一行人体力六十点,号称是黄泉第一女将,也是黄泉第一美女!!

所有法术一览介绍〔有些法术并不是一拿到就可以立刻使用,还要信仰心到某一程度才能使用〕

主角　神道〔攻击系,共六种〕

いどなぎいどなみ:可招唤日本创世神伊邪那歧命和伊邪那美命来使用天罚攻击所有敌人

かむい:以天罚攻击所有敌人,消耗七十点魔力

つくよみ:可招唤月读女神来攻击敌人

わいろうせんふ:以月光攻击所有敌人,消耗二十五点魔力

すとのお:可招唤战神须佐男来攻击敌人

りよほうわつどん:以神剑来攻击所有敌人,消耗三十五点魔力

たけみかづち:招唤战斗雷神健御雷来攻击敌人

ごうらい:以雷电攻击一个敌人,消耗三点魔力
ばくちい:以天神雷电攻击一个敌人,消耗八点魔力
ほうとうげきらい:以天神雷电攻击所有敌人,消耗十五点末力
あめのうずめ:招唤舞神天宇受售来加强主角一行人力量
げんそうとうぶ:以舞神的幻想斗舞来加强主角一行人攻击力,消耗二十点魔力
むそうりようぶ:以舞神的无想亮舞来加强主角一行人防御力,消耗二十点魔力
おもいのかね:招唤太古之神来教训敌人
とうけつしよう:以极冰攻击来攻击一个敌人将一个敌人冰冻,消耗三十点魔力
じようかえん:以极乐之火来攻击一个敌人使敌人燃烧,消耗三十点魔力
らいげきしよう:以极乐雷电来攻击一个敌人,将敌人电成木碳,消耗三十点魔力

法轮　密　佛教〔回复系,共六种〕

みろく:招唤弥勒菩萨来解救天下
せんりよう:以先力来回复一个同伴体力八十点,消耗八点魔力
てんりよう:以天力来回复一个同伴体力二百点,消耗十八点魔力
しんりよう:以神力来回复一个同伴所有的体力,消耗四十点魔力
せんじゆ:招唤千手来解除危机
ないちのいやし:以千手佛他的神力来回复主角一行人所有的不良状态成正常状态,消耗十点魔力
はじやのふういん:千手佛结破邪神印来使低等级的敌人不会出现,消耗二十点魔力
くじやく:招唤天神孔雀来到处飞翔
ひしようのぎよう:以天神孔雀的神力来回到以前所去过的城市乡村,消耗二十点魔力
てんいのぎよう:以天神孔雀的神力来飞离各个迷宫,山,但也有些特定地方无法飞离,消耗三十点魔力
えんま:招唤阎罗王来复活同伴
きおうこう:以阎罗王的神力来复活一个同伴并回复一些体力,消耗十五点魔力
ほうおうこう:以阎罗王的神力来复活一个同伴并回复所有体力,消耗五十点魔力
めいおうこう:以阎罗王的神力来复活所有同伴并回复一些体力,消耗三十点魔力
べんてん:可以招唤七福神之一的弁天女神来强增加财宝
たいどいふきん:以弁天女神的神力来增加战斗时的金钱收入,消耗二十点魔力
たいとくふぶう:以弁天女神的神力使战后得到宝物的机会增加,消耗四十点魔力
いだてん:可以招唤天神韦驮天来加强主角一行人的能力
しつぶうげきと:以韦驮天的神力来加强主角一行人的瞬发力,消耗五点魔力
しようごうりき:以韦驮天的神力来加强一人所有能力,消耗二十点魔力

赖运　密．佛教〔攻击系,共六种〕

ふごう:可以招唤神将不动明王以神火来攻击敌人
かえんだん:以不动明王的神火火焰弹来攻击一个敌人,消耗五点魔力
かえんじごく:以不动明王的神火来攻击所有敌人,使敌人陷入火海地狱,消耗二十五

点魔力

かえんぐるま:以不动明王的火风火轮来攻击所有敌人,消耗三十五点魔力

たいしやく:可以招唤大海军神大胜天以神力攻击来攻击敌人

ばくすいは:以大胜天的水系神力化成水波来攻击一个敌人,消耗八点魔力

ぎようすいろうが:以大胜天的水系神力化做大海水龙来攻击所有敌人,使敌人陷入大海地狱,消耗三十点魔力

げきかいごうそう:以大胜天的水系神力来攻击所有敌人,消耗五十点魔力

びしやもん:可以招唤战神昆沙门天以他所掌管的大地神力来攻击敌人

らくしようせき:以昆沙门天的神力化成大岩石来攻击一个敌人,消耗四点魔力

ばくひごうがん:以昆沙门天的神力来攻击所有敌人,使敌人陷入岩石地狱,消耗十点魔力

ひせきばくれつと:以昆沙门天的神力使天上的岩石掉落地上使所有敌人遭受重大损害,消耗二十点魔力

だいこく:可以招唤魔神大黑天以魔力来攻击敌人

じやきようは:以大黑天的魔力来攻击所有敌人,使敌人中毒,消耗六点魔力

めいふうまそうは:以大黑天的魔力化成死气波动来攻击所有敌人,使敌人受伤,消耗二十八点魔力

りくどうれつば:以大黑天的魔力化成必死波动来攻击所有敌人,使敌人重伤并死无全尸成为孤魂野鬼永远徘徊,消耗四十点魔力

ふどう:可以招唤最美的女神吉祥女神以神力来惩罚敌人

こうようせいらん:以吉祥女神的神力来攻击所有敌人,使敌人周遭的时间停止,消耗四十点魔力

ふどう:可以招唤神将摩利支天以他掌管的风系神力来攻击敌人

れつぶうは:以摩利支天的神力冷风波来攻击一个敌人,消耗八点魔力

こくしようは:以摩利支天的神力龙卷风来攻击一个敌人,使敌人陷入龙卷地狱,消耗十二点魔力

そうかくれつとつ:以摩利支天的神力圣风来攻击所有敌人,消耗二十七点魔力

阿古耶　召唤〔攻击辅助系,共八种〕

こまいぬ:可以招唤石狮子以神爪来攻击敌人

そうれつこう:以石狮子的神爪来攻击一个敌人,消耗四点魔力

きりん:可以招唤圣兽麒麟以神力来加强主角一行人的能力

かくきれんぶ:以麒麟的圣力来使主角一行人的会心一击出现率上升,消耗七点魔力

しゆてんいばらぎ:可以招唤鬼神守天童子和双鬼童了以他所掌管的牛鬼蛇神之力来攻击敌人

じゆすいこう:以守天双鬼童子的力量来攻击所有敌人,消耗十五点魔力

きがもういしよう:以守天双鬼童子的力量化成鬼气波动来攻击所有敌人,使敌人陷入十八层地狱,消耗十八点魔力

きじんばくしげき:以守天双鬼童子所招集的地狱百鬼力使地狱的苦难都飞到所有敌

人身上，使敌人遭受重大灾害，消耗二十五点魔力

ほうおう：可以招唤灵鸟凤凰以它所掌管的火鸟神力来解救主角一行人出火海

よくふしよう：以灵鸟凤凰所掌管的火鸟神力回复主角一行人的体力二百点，消耗五十点魔力

ふうじんらいじん：可以招唤风神、雷神以他二神所掌管的风雨雷电神力来攻击敌人

じようしつぶよう：以风神雷神的神力化成风精灵来攻击所有敌人，消耗十点魔力

らいせいしんぶ：以风神雷神的神力化成雷精灵来攻击所有敌人，消耗二十二点魔力

ふうらいらいりん：以风神雷神天的神力使天上的所有精灵全部降落地上使所有敌人遭受重大伤害，消耗三十点魔力

だいだらぼつち：可以招唤传说中的巨人神赤脚大仙以他所掌管的大地神力来攻击敌人

しんどうわつば：以赤脚大仙的神力化成大地震来攻击所有敌人，消耗二十点魔力

しんりゆう：可以招唤龙神神龙以它所掌管的圣水神力来攻击敌人

りようこうが：以神龙的龙气息神力化成龙雾气攻击一个敌人，消耗二十三点魔力

せいりゆうげきと：以龙神的神力使用必杀技圣龙击斗波来攻击所有敌人，使敌人受到伤害，消耗二十七点魔力

しんこうは：以龙神的神力来攻击所有敌人，使敌人陷入大海，消耗三十五点魔力

あしゆら：可以招唤千面战神阿修罗王以他所掌管的战斗神力来攻击敌人

ひれんどん：以阿修罗王的神力化成神剑来攻击所有敌人，消耗十四点魔力

じいばくふうせん：以阿修罗王的神力化成风爆来攻击所有敌人，消耗十八点魔力

どごうばくえん：以阿修罗王的神力化成地狱之火来使所有敌人被烧到死为止造成敌人重大伤害，消耗五十点魔力。

THE END

机动警察

完全攻略

故事介绍

随着科技进步，时代的变迁，人们已经不须要向从前一样亲自出马来辛勤工作了，因为工作效率和人们思想的进步，出外作事再也不需要人们亲身体验，在二十世纪末人们只要操作一个巨大的机器人就能使工作的效率比从前提高数百倍之多，在这种时代的关系便产生以制造机器人为主的许多中小企业，这些中小企业算是制造机器人的中下游企业，由这些中小企业中产生一个大企业，这个大企业名叫条原重工，条原重工以庞大的资金来强制吸收许多制造机器人的中小企业，由于吸收的手法并不是以合理的方式来吸收而是以强硬的手段来吸收，因此使得许多中小企业的职员都心怀不满，有一个叫泽称工业的小企业是这些中小企业中拥有的机器人相关技术中最高的，也是反抗强制吸收最激烈的企业，在一番反抗中条原重工因为不愿意放弃这个拥有高技术的泽称工业因而使出更强硬的手段，这个强硬手段使得泽称工业放弃抗争而被条原重工吸收，这个泽称工业以社长之女泽称惠美为首来开发所有机器人的相关高技术，她花了数年苦心在机器人的关节技术就这样全部被条原重工据为已有……

过了数年之后条原重工和警局签署将开发警用制暴机器人，这机器人取名为机器机动警用巡察简称为机动警察，在这个大笔利润生意的背后正有一群想为当年的条原重工强制吸收事件复仇的恐怖份子……。

操作介绍

十字方向钮：移动人物或游标向四面八方移动

SELECT 钮：选择音效模式　　START 钮：开始玩游戏，跳过动画画面

A 钮：决定实行命令，使文字讯息快速移动，开始玩游戏，决定攻击歹徒机器

B 钮：取消实行命令

任务概要

这个游戏的任务主要都是以警察局的机动特别组所操纵的机动警察来将日本首都东京附近的机器人犯罪事件解决，最主要的目的是阻止歹徒利用机器人将东京破坏，这个游戏是属于用指令操作机动警察来解决各种事件的RPG游戏，如果没有将任务完成即为游戏结束。

开始玩的程序

首先插好机动警察这个卡带再接下来打开超任主机的电源便会看到游戏画面出现在电视银幕上，此时可以看到游戏的标题动画，如果不想看动画便可以按下摇杆手把的START钮来回到游戏的标题画面，在标题画面可以看到二个指令，选择NEW GAME即可开始进入游戏，如选择CONTINUE便是接上一次所储存的游戏记录档案玩到的地方

进入动画画面

只要选择NEW GAME进入游戏之后便会看到一连串的动画故事介绍，如果不想看这些动画故事介绍时便可以以摇杆手把的START钮来跳过动画

每关的任务

首先会标示出这是第几个任务，还有任务名称，在游戏每关的一开始和过程中都有关于任务完成方法的提示，因此一定要将任务的相关情报仔细的看完才可以顺利过关

基本画面表示

在画面的上方可以看到有一个大地图，这个大地图就是东京地图，在地图中蓝色的部份是海，灰色的部份是街道，在这些地方如果有须要出任务的话就会出现红色的警笛，而SV.2就是机动警察的本部，在地图画面中最右上角是现在的日期西元2000年几月几日，在画面的下方的是指令视窗游戏标题一开始的指令介绍

NEW GAME：开始玩游戏

CONTINUE：接上次在电算室存取游戏记录档案的地方

平常指令解说

待机室:在待机室中可以选择二个指令,这二个指令是出任务和设定音效功能

时间送り:出任务；　　出动:立刻到事件发生地点出勤务

サウンド:设定音效功能,SOUND SELECT 是选择音声效果曲子等等来欣赏,MUSIC 曲子共有二十四首可以选择而 SE 音效共有三十八首可以选择,MODE SELECT 是选择音声效果,共有三种音声效果可以选择,MONO 是单音,STEREO 01 是立体音,STEREO02 是将曲子的乐器减少一半的立体音,这个效果可以很完整的听到曲子的基本构成旋律

格纳库:可以观看二台机动警察的各项能力和查看个别拥有的绝招技能,也可以进行模拟战演练来提升各项能力值

技确认:查看二台机动警察的基本能力值

STR:力技,力技就是使用机动警察基本的拳脚之类的攻击招式和所会增加的能力值

CLE:器用技,就是使用机动警察本身以外的武器后所会增加的能力值

JUD:判断力,在刚进入战斗后所选择指令时的速度便是决定判断力提升的要素,如果一进入战斗立刻就选好指令便会立刻提升判断力

MOB:机动性,只要将以上的三个能力值都提升至 60 以上便会学到将以上三种能力所学得的招式,这些招式会连贯起来变成连续技,所谓的连续技就是能在以第一招打到敌人之后便连续攻击敌人的招式,这就是一般所说的三段式,四段式之类的连续攻击招式

模拟战:进入练习战斗来提升能力

电算室:在电算室可以记录游戏记录档案,共有三个游戏记录档案可以记录

出动:在选好要出任务的机动警察后便可以立刻到事件发生地点执行勤务

力技:使用以本身基本攻击招式所学到的技能

器用技:使用本身以外的武器所学到的攻击技能

连续技:以所有基本能力到达某一程度后所学到的连续攻击招式,这个连续攻击招式是众合力技和器用技的强力组合攻击招式

通信:和歹徒机器人的操作者歹徒通电,以这个通信功能可以使歹徒不战而降

捕获:在某一关用来捕获小猪所用　　よける:闪避歹徒机器人的攻击

ガード:挡住歹徒机器人的攻击,使得伤害力减少

返し技:在歹徒机器人攻击过来时依其攻击招式而用反击招式来先发制人打倒歹徒机器人

基本玩法简介

1. 首先选择时间送り出任务这个指令后便会看到后藤队长出现在画面上指示事件的发生地点并简介有关这次任务的概要

2. 再来选择二台能出动的机动警察,这二台机动警察有时候会因有一些特殊情况发生

而无法出任务，因此保险的作法是要将二台机动警察的能力都要提升到某一个能力状态之下

3. 在出动之前要先确认二台机动警察所拥有的技能和各项能力状况之后再来出任务，如临时不想要事先选好的机动警察出任务时可以摇杆手把的 B 钮来取消再换另一台机动警察来出任务

4. 已经将以上的各个准备手续都完成之后便可以选择出动这个指令到事件发生地点来执行任务，接下来可以看到一连串的动画画面，接下来便要仔细的收集在游戏过程中所收集到的许多情报，只有将情报收集好才能顺利过关

5. 在游戏的过程中会出现各种情报，将情报都收集好后就可以向目标前进

6. 一到达目标之后便可以在目标点展开任务，在这过程之中会消耗机动警察移动时所需要的各种电力，这些电力都储存在机动警察体内的电池中，只要看到电力表中的电力不足后便回到电力补给车中去补给电力

7. 在目标点展开任务，通常任务是以打倒歹徒所驾驶的机器人为主，在和敌人的机器人交战时如果自已的机动警察能力不及歹徒机器人时便以远距离的枪炮之类的武器来消耗歹徒的实力，在距离歹徒机器人三到九格之间便可以依据手上持有的武器来决定能否展开攻击如果能攻击敌人的话便会在机动警察对准歹徒和歹徒机器人朝同一面面向歹徒机器人之后按下摇杆手把的 A 钮便会在歹徒机器人那出现红色框框，如果有许多歹徒机器人在附近时可以用摇杆手把的十字方向钮来移动攻击游标选择所要攻击的机器人，如果红色的框框变成绿色的并一闪一闪的就是可以用长程枪炮攻击武器来攻击

8. 在画面上出现机动警察的脸之后可以选择画面最下面的四个指令来和歹徒机器人交战或是交谈叫歹徒机器人投降。

9. 只要一选好画面最下面的四个指令后便会由画面下面出现许多动画，这些动画便是表示战斗时的情况

10. 在完成这关的任务后便会在画面上看到任务完了这四个字，如此便可以过关

平常画面介绍

在画面正中央最上方的头盔是代表可以攻击的状况发生

在画面最上方左边的 BATTERY 是机动警察移动时所需要的电力，如果电力有消耗时可以到电力补给车那去将电力补给回来，电力补给车并不是无限量供给电力的也有限量的，因此要尽量节省机动警察的电力才是，如果机动警察的电力完全都没有之后便会死亡，在画面最右边的 M.V.S. 是代表能攻击歹徒机器人的时机，只要这个计量表一全满之后便可以展开攻击行动

在画面中会动的白色机器人就是机动警察

在画面一开始可以看到的车子便是电力补给车，可以由电力补给车那补给电力

战斗画面介绍

在画面左边 BATTERY 的下面有一个 INGRAM 计量表，这个计量表的能量如果到达零之后机动警察便会死亡，首先计量表分成三种情况来变化，在能量超过一半时计量表全部颜色是蓝色，而不及一半时计量表全部颜色会变成黄色，在能量只剩下三分之一时计量表全部颜色会变成红色，这是警告所存能量不足以达危险状况

在画面正中央最上方的头盔是代表可以攻击的状况发生

右下方有一个 EMEMY 的计量表，这个计量表的能量如果到达零之后歹徒机器人便会死亡

在画面正中央最上方的小型机器人是代表机动警察的全身各部份都正常都可以攻击的正常状况，如果因为一直用同一部位太过激烈，如防御或是攻击就有可能使某一部位出现快要坏掉不能使用的状况，只要这个部位不能使用之后便不能使用需要用到这部位的相关技能招式

在画面最下方会出现战斗时的各项相关讯息

游戏结束

如果在那一关没有将任务完成的话便会游戏结束

接关再玩游戏

如果在那一关没有将任务完成的话便会游戏结束，在游戏结束时便可以接关再玩，此时有二个指令可供选择，这二个指令一个是 CONTINUE 接关再玩，另一个指令 SAVE END 先记录后结束游戏则是将在这一关打斗所提升的能力成果记录在游戏记录档案后结束游戏

存取方法介绍

在一开始的标题画面选择 CONTINUE 后便可以接上次在电算室存取游戏记录档案的地方共有三个游戏记录档案可供选择，如果有日期时间的档案便是有存过的游戏记录档案，如果是 EMPTY 就是表示没有存过的记录档案，直接玩这个档案的话就和一开始重玩的意思是一样的

如果要记录游戏记录档案可以在平常时选择电算室这个指令后以三个事件簿来记录游戏记录档案，也可以在游戏结束后选择 SAVE END 来记录游戏记录档案，只要一在事件簿记录游戏记录档案之后便会将上面原来的日期改变

所有技能介绍

所谓的技能就是以机动警察的各种基本能力一直攻击歹徒机器人后所学到的一种攻击招式

力技

パンチ:使用拳头来攻击　　　キック:使用脚来攻击

タツクル:使用肘撞来攻击　エルボー:使用手部肘撞来攻击

ラリアット:反身肘部攻击来将歹徒机器人的喉咙勾住

Wパンチ:以双手的拳头之力来攻击　　Dキック:跳起来以双脚踢倒来攻击

背負い投げ:将歹徒机器人摔倒

器用技

警棒・殴る:以警用棍棒来打歹徒机器人

Rカヲン:以警用左轮手枪来攻击远距离,LEFT是表示枪的子弹,如果没有子弹之后便无法使用枪,枪的子弹有分左轮手枪用和来福枪用

警棒・正突き:以警用棍棒来刺向歹徒机器人正面

脚括い:以脚来绊倒歹徒机器人

ワイヤー:用钢线来使歹徒机器人无法动弹并给予机器人强大伤害

警棒・下突き:以警用棍棒来攻击下方的歹徒机器人,猛力将警用棍棒往下狠狠刺下去

Rガン:以警用的来福枪来攻击远距离,LEFT是表示枪的子弹,如果没有子弹之后便无法使用枪,枪的子弹有分左轮手枪用和来福枪用

协固め:使用摔角的关结技来攻击

连续技

脚括い+エルボー+パンチ:这个三段式攻击是先以脚来绊倒再用手部肘撞来攻击,最后再来一拳

脚括い+Wパンチ+警棒,下突き:这个三段式是以脚来绊倒再用双手拳头来重击,最后再用警棒往下刺下去

警棒・殴る+脚括い+エルボー+警棒・下突き:这是最强的四段式首先用警棒来打再用脚来绊倒,再接下来用手部肘撞来攻击,最后就用警棒来往下狠狠刺下去

登场人物介绍

泉野明:她可是一个不折不扣的女孩子唷,不知为什么许多人一看到她之后会认为她是男的?这可能是因为她所从事的是以男人居多的警察工作吧!她是本游戏的女主角,身为巡查是机动警察1号机的驾驶者

倏原游马:他也是巡查,他的父亲正是恶名昭彰的条原重工社长,他的任务是担任事件发生时的现场调查员,平时讲话得理不饶人,但是对待同事好友真的是相当好,对机器人最

了解的人就是他，在警界中再也找不到比他还了解机器人的人了

山崎广：他原先的梦想是成为机动警察的驾驶但是因为身体太过庞大无法坐进驾驶舱中而无法担任驾驶，为此使他大受挫折！受到相当打击，现在担任巡查在出任务是开着载有机动警察的车到处跑，这也算是完成他驾驶机动警察的愿望吧！同事们给他取一个绰号叫作傻大个，他的性情相当温和性趣是栽培花草之类的东西，他在警局屋顶就种有一些蔬菜蕃茄之类的东西

太田功：他是机动警察 2 号机的驾驶，他担任巡查，是一个为了铲除社会上的毒瘤而不惜火爆的警察，不过他对正义的热爱维护是有目共睹的！

后藤喜一：他可是警部的后补人选，现任小队队长，他的判断力相当敏锐！从他的眼神就可以看出他具有的敏锐判断力，他有着闪电后藤之称

熊耳武绪：她也是一个不折不扣的女人，她可是一个美丽的女强人！她向来有冰山美人之称，她担任巡查部长，她具有冷静沉着的判断力，同事们给她取了一个绰号叫作小武

进士干态：这个戴着高度数眼镜的男人是小队中唯一有家室的人，不过因为勤务太过繁忙因而不常回家，已经使得老婆相当不满，有可能随时会带着儿女回娘家的危机出现！同事们给他取一个绰号叫备份进士，这是因为他是管理资料的，为免电脑中的各种资料因意外事故而流失，因此他时常要作电脑资料的备份工作

神精太郎：他是一个在十二岁时就会分解汽车引擎并再组合起来的天才！他一生所从事的当然是和机器有关的工作，他在警界被称为机器之神，他担认整备班长

斯波繁夫：他是神精太郎手下作事的机器技术员，他不但对机器相当内行就连电脑他也相当有一手！时常更换机动警察的电脑系统

登场机器人介绍

条原重工制 98 **式** AVイングラム**机动警察**

这是条原重工在西元 1998 年和警局签约后制造的机动警察，这台机动警察比条原重工制造的任何一型机器人都还要优秀！机动警察的标准武装配备是警用电击棒棍一支和一个左轮手枪，除此之外因应任务需要还可以携带火力强大的大型来福枪，这台机动警察属于全天候型，但是并没有防水功能，由泉野明驾驶 1 号机太田功驾驶 2 号机

菱井重工制ブルドック**建设工人**

这一台是为了建设需要而开发的机器人，这一台的动作迟钝，但是应付工程建设已是绰绰有余，如果要打架的话根本就不是别型机器人的对手

菱井重工制ヘラクレス21 **现代大力战神**

这是为了能作更多事而制造出来的机器人，这一台的行动速度相当快，而力量更是巨大无比！只要单手就能拿起大型货柜车，如果要打架的话可是一个很强的对手

是敌？是友？

泽称すみか　泽称惠美

她是泽称工业社长之女，是一个机器天才！对于机器的了解可说世上就她最懂！而泽称工业可以说是靠她打下天下，她是泽称工业机器研发所的研究所长，一生为了研发机器而用尽苦心，后来因泽称工业被条原重工并吞吸收成果归为条原重工而怀恨在心誓言要复仇

CLD－1　グスタフ

制式名称：CLD－1　グスタフ
制造メーカー：不明
全高：8.63m
全幅：3.80m
干燥重量：8.30t
全装备重量：8.74t
装甲材质：CFRP－FR
泽称制 CLD－1グスタフ
蓝色慧星别名复仇者

这一台是机器天才泽称惠美所发明的机器人，这一台可是战斗专用的机器人，其性能已不是世上的机器人所能相较量的！基本配备就有火力强大可在一秒连发200发的乌兹炮，是一台不但可以全天候行动而且有防水防雷电等各种先进的功能

第一关　藉酒消愁的男人

故事简介：

有一个机器天才少女泽称惠美她在爸爸所设的研究所中发明了数种能对人类带来许多帮助的机器人，她发明这些机器人不但是为了爸爸的公司也是为了自己，但是这些机器人的发明专利和技术相关资料都被和爸爸敌对的条原重工在并吞吸收公司时全部都被夺走！她不会对这件事就这样善罢甘休的！另一方面在警察局的机动特别组的第二小队泉野明和太田功这一些人因为最近都没发生什么重大事件因此正在警察屋顶帮傻大个山崎广种种花草并整理蕃茄菜园，就在大家都在苦喊无聊的时候此时传来消息有人驾着机器到处破坏……

攻略：

这一关以泉野明出马来解决事件，她驾着机动警察在下了车之后就往南走，此时会看到一个机器人行走不但不顺而且还走得东倒西歪好像随时要倒下来一样，因此泉野明她判断这个驾驶者可能是醉汉，醉汉一直驾着机器人在那到处破坏东西，由于并不像是蓄意破坏因此损伤的面积不大周围并没有造成多大的伤害，不过现在首要就是先将醉汉阻下来再说，于是便过去对醉汉驾驶的机器人施以拳脚将醉汉的行动阻止，将醉汉阻止之后醉汉此时不再驾着机器人到处乱打，此时醉汉便放声大哭叫着雅子，看来这醉汉不是失恋就是老婆跑了，经过首度审讯之后知道他因为老婆跑了，而在喝了几杯酒之后藉酒消愁驾着工作用的工程

机器人到处破坏工地的东西，不过他在酒醒之后已经知错了，他只求老婆能早点回来不要再和他赌气了，此时的任务圆满达成虽然不是什么大事不过也是够泉野明那一队的人折腾一阵子了

第二关　国际的共同语言

故事简介

在油库区出现一名伊朗籍士兵所驾驶的机器人，这个机器人全身上下都装满强力的塑胶炸药，只要一有人靠近这个油库区便会被这个塑胶炸药炸得粉身碎骨，但是这个伊朗人的目的是要求日本政府付给他美金1万才肯离开，日本政府对于这个无理的要求当然是不予理会，于是日本政府便将这个烫手山竿丢给警局的机动特别组去处理了

攻略：

在进入这一关前先要在模拟战中将机动警察1号机和2号机的各项能力都提升到90以上便可以接下来再玩了。

这一关是太田功驾着机动警察出马，在下了车子之后便一直朝着东南方走，在往东南走的途中太田功反复思索着要如何来和这个伊朗士兵交谈，因这一事件只要处理不好就会演变成国际事件后果可是相当严重……！在见到伊朗士兵驾驶的红色机器人之后看到这台全红色的机器人身上的每一个部份都绑有强大爆炸破坏力量的塑胶炸药，随时对生命有危险只要一个不慎就会和这座放满可燃石油的油库被塑胶炸药炸个粉身碎骨化为灰烬了！不过尽管有这么大的危险也是要和这个伊朗 籍士兵交涉，因他在闯进这个地方之后便将一部份的人都软禁起来不准他们离开将他们当作人质，太田功身为警察人民的公仆自然有为人民牺牲并救出他们的责任！于是他在和红色机器人面对面之后便使用通信功能以诚心还有诚意来劝降，以下便是内容，只要答错之后便会粉身碎骨！

这个伊朗士兵说他虽是伊朗人不会讲日语不过英语他也通，于是英语讲得不是很好的太田功便使用英语和他交谈

以下便是谈话回答内容

1:ほんどだ、オレを信じろ　真的请相信我

2:たくさん恸いたのにボスが金をくれない　作了很多事老板却不发给薪水

3:国の子供のために、わたしも必死だ　从事警察这份工作为了国家和妻女我也早有必死的觉悟

4:ボスから私のお金をもらつてきてほしい　我负责帮你向你的老板要回你应得的薪水

5:もちろんだ、任せておけ　我当然会帮你要回你应得的薪水

6:枪を击てなかつたのが、残念だ　叫狙击组不要射击他

在谈完之后太田功等人知道这个伊朗人并不是坏人，他是为了要赚钱而从伊朗大老远跑来日本，但是在他的辛勤工作之后他的老板并没有给他应得的报酬并将他的外籍劳工证给扣留下来使他没办法再另找工作，再迫不得已而国内的妻女又急需用钱的情况下才出来冒险，而太田功等人知道这件事之后决定帮他拿回外籍劳工证和应得的薪水，并要他另外找

工作找一个好的雇主

第三关　大姐和机器人

故事简介：

在新宿歌舞伎町近来频传帮派械斗之争，这些帮派在械斗之后为了求胜也搬出机器人前来助阵，得知此消息的机动特别组为了不使伤亡继续扩大便派出泉野明的机动警察前去平息动乱

攻略：

在泉野明一到达新宿歌舞伎町之后便看到一个红色的机器人，由于这个机器人并没有作出攻击举动于是泉野明便不予理会再继续往东北走，在东北方这有许多建筑物，如果帮派以机器人来械斗便会造成许多伤亡，泉野明在上方见到一个机器人，这个机器人和先前所见的红色机器人同样都是红色的，而且也和前面的机器人一样并没有作出攻击举动，此时泉野明以通信机能来劝导红色机器人的驾驶者离开机器人，通信之后才知道驾驶者竟是一名未满十八岁的少女，看来这名少女就是最近新宿歌舞伎町少年帮派的大姊头吧！在交谈途中发现在西方有二个机器人正往此处靠近，泉野明看这二个机器人来势汹汹，而且靠近一看才知道这二台正是菱井重工所制的现代大力战神号，由于这二台的机器人各项性能都相当优越而且又是帮派份子所操纵的泉野明不敢大意因此便先下手为强抢先攻击将这二台机器人打倒，在打倒之后便是将此次任务圆满完成了

第四关　捕回逃走的猪

故事简介：

机动特别组不但在警界闯出名声，就连在国内也是无人不知，泽称惠美的女人正在看着报纸上有关于机动特别组机动警察的事情……在一个闲来无事的下午由警局传达一个要出任务的命令一确认命令之后才知道这次要去捕猪，这些猪在车子出车祸之后便从车子上的猪笼中跳出来，由于猪知道自己将被载到电宰场去屠宰因此都拼命的逃走，一共逃了八只

攻略：

这一次的任务将交由太田功来完成，由于太田功不但长得像而且也喜欢吃，因此叫他出这个任务真是再适合不过了！来到住宅区之后太田功便驾驶机动警察下车之后先往西走见到一只猪使用捕获的指令将猪捕回来后再往东走这一条马路上还可以看到三只猪，就这样一路上将三只猪都捕回来后算一算还差四只猪，于是又在走到底之后往南方走，可以再看到一只猪，在将这只猪抓起来时不料这只猪逃走，于是再往西走又看到一只猪，这一只猪加上刚刚看到的一只猪便是二只猪了，再将这二只猪捕回来之后再往回走到东边角落往南走再走到西方会一口气看到最后的二只猪好像是迷路似的在那里乱钻，也将这最后二只猪捕回来之后便是将任务圆满结束并没有流一滴血。

第五关　井之头公园附近

故事简介：

在捕猪的任务中泉野明也在闲来无事凑热闹的情况下跑到太田功出任务的地方去看热闹，在太田功将任务完成之后泉野明正要回去时开来一部红色跑车，由跑车下来一个身穿蓝色衣服打扮时髦成熟的女人，这个女人指名要找泉野明，她怎么知道泉野明在此呢？她向泉野明说她就是这次逃跑事件的好心报案者，她现在是开车来此处看大名鼎鼎家喻户晓的罪犯克星机动警察到此捕猪的事情，但是泉野明以她身为女人的第六感感觉到这女人决不是跑来看热闹这么简单……！此时由于警局传来在吉祥寺的井之头公园附近有机器人在旅馆前的事情

攻略：

太田功来到此处出任务之后便走向西南方穿过井之头公园来到一个旅馆旁，在此处看到旅馆外面有一台绿色的机器人，首先将这台机器人诱离旅馆那，以免伤及无辜，在诱离一点地方，离旅馆有个二三步之后立刻就和这个绿色机器人，使用通信机能来交谈劝导机器人的驾驶者离开机器人，一交谈之后才知道这个机器人的驾驶者是一个中年女人，她因为看到老公和别的女人进旅馆而开机器人来此捉奸，既然已经捉奸在床了她便决定要用机器人杀死老公和他的情妇!太田功为免中年女人伤及无辜因此便先将绿色机器人制服，圆满的完成此次任务

第六关　海滨饭店的强盗

故事简介：

在一个艳阳高照炙热的下午太田功接到警局来的命令要他到海滨饭店去将驾驶机器人的强盗抓起来，因为这个强盗抢了旅客的宝石手饰，太田功虽然因为太过炙热而不想去出任务，但是一想到在海滨这个渡假胜地有许多穿着泳装美女的份上也就决定出任务去了，本来就没有办法不出任务，现在只是因为给自己有了一个藉口好好专心去完成任务罢了！

攻略：

在来到海滨饭店之后太田功便见到一个蓝色的机器人，但是在这附近并没有穿着泳装的美女，于是太田功将这个蓝色机器人叫住，这个蓝色机器人一看到有人叫住他之后也回过头来看个究竟，但是在他回过头之后便看到机动警察上面的警徽，此时他正准备逃走，太田功为免他逃走便和他打起来，当然这家伙不到三二下的功夫便被太田功的机动警察给摆平了，太田功摆平这个强盗所驾驶的蓝色机器人之后便将他逮捕归案，如此便算是圆满完成任务，在完成任务之后便侦讯这个强盗，这个强盗说他是为了讨女友欢心才去犯下抢案的，女朋友说要有了高贵的宝石手饰之后才肯嫁给他，太田功在听到这一段话之后真的是相当愤怒世上竟有这种女人！他女友根本不是真心爱他的明知他买不起高贵的宝石手饰还要他拿出来才肯嫁给他，这么一个好青年实在不应该为了这种女人而断送一生……

第七关 不明的红色机器人

故事简介：

在太田功接到警局来的命令出任务之后便赶往东京市郊附近的高级住宅区了，在此处看到一些不起眼的机器人，正要解决这些机器人时出现一个红色的机动警察，不，这不是警局的机动警察，不过长得还真像……？

攻略：

太田功在来到这个市郊的高级住宅区之后便过马路往西北方的街道走，在西北方上面见到一个黄色的机器人，正要过去时看到一个全身都是红色的机器人出现，这个红色的机器人一句话不说就对这个黄色机器人乱打一通，不出三二下便将这个黄色机器人解决了，本来太田功是接到警局传来的命令而来此处将黄色机器人的驾驶者逮捕归案的，但是这黄色机器人却莫明其妙的被打倒，看来又不像是杀人灭口，不管了先将黄色机器人逮捕归案之后再说于是先回到电力补给车那，之后便是逮捕归案，此时审讯这个黄色机器人驾驶者，一审讯之后才知道这个不明来历的红色机器人的事情他也不知道，于是此次的任务不能算是圆满的解决，还留下一些疑问……？

第八关 神出鬼没的机器人

故事简介：

太田功出完任务回到警局之后便和同事们看到晚间的特报，这个特报大肆批评警局的机动警察，说机动警察根本就是一台会动的大垃圾等等，总之是什么不好听的话都说尽了，这一段新闻使得警局的同仁们都感到相当的忿恨！因为错不在他们，而且这一段新闻会使得社会大众对他们有误解……另一方面在泽称惠美这边她也看到这段新闻了，她由新闻中知道这个号称沙罗曼蛇的红色机器人是一个违法购买者私自向条原重工买下这台原先要售与警局的机动警察，当然这台机动警察一到外人手上便不叫机动警察了，而被持有者取名为沙罗曼蛇，以这段简单的报导便能将事情的概要推理这么多出来，泽称惠美此时便对警察的能力大打折扣了……。

攻略：

在新闻大肆报导的风波过了一天之后太田功他便接到工地有出现机器人闹事的消息，便出马前去平定，来到工地之后便往西南方走，见到二台机器人之后便将这二台机器人轻松打倒，太田功在此次完成任务之后又见到红色机器人，看来这个机器人是来晚了一步，这个机器人像忍者一样神出鬼没，虽然他出来的目是惩罚歹徒，不过他自己首先就犯了法，不该私有机器人而且还跟警用的机动警察同型意图混淆事听，还动用私刑，因此还是要将这个红色机器人的驾驶者逮捕归案，不过说了这么多红色机器人也早逃走了，于是便回到电力补给车那里，此次的任务勉强算是圆满结束

第九关　逮捕红色机器人

故事简介：

在太田功任务结束之后没多久泉野明也来有红色机器人出没的现场查看，在此处又见到泽称惠美，看来此次泽称惠美是前来说风话的，不过泽称惠美还是交给泉野明一卷录影带，泉野明由这卷录影带中知道以前红色机器人的一举一动，当然也知道他的驾驶者是谁，此次便要逮捕红色机器人的驾驶者

攻略：

在知道红色机器人的真面目之后此时又由警局接到油库区有机器人出没的消息，于是又赶紧前往油库区，在油库区的西南方见到一台机器人，正准备要过去解决这一台机器人时由上方又出现红色机器人，这次红色机器人和这一台机器人可打得相当辛苦，不过历经一场大战之后还是将机器人解决了，红色机器人当然和前几次一样一解决之后立刻就逃走了，不过这一次有侦测器可以直接就将红畿色机器人抓起来了，接下来便追过去，往来的方向回去回到电力补给车那，在此处便见到红色机器人好像正在讶异着为什么机动警察会追过来，这个家伙虽然强不过太田功还是以所驾驶的机动警察将他打倒了接下来便将他逮捕归案，此次算是相当圆满的完成任务

第十关　进行丛林大战

故事简介：

泽称惠美她看到报纸上报导有关于机动警察逮捕红色机器人的驾驶者归案，这个红色机器人的驾驶者便是谦下石油的社长之子，他被定了三条以上的罪名，泽称惠美此时便相当确定警察的办事能力是相当的烂!她正计划一件相当伟大的计划，这件计划要有相当的时间才能付诸实行，没有人知道这件大计划是什么……？

攻略：

太田功接到警局来的命令后又匆匆赶往现场，这个现场是国家公园，在国家公园看到三台工程用机器人，首先和这三台机器人用通信功能来交谈，由通信中知道这三个人是正在发泄不满情绪的飞车党，就这样三二拳便轻松解决，不过在途中电力不够时便要回到电力补给车那补给不足的电力，在打倒这三台机器人之后便再一次用通信功能来交谈，如此便是将任务圆满完成

第十一关　鬼魂的灵异传奇

故事简介：

在太田功完成任务之后由国家公园的一角出现泽称惠美，泽称惠美不知为什么在那用

望远镜观察机动警察和国家公园三个机器人交战的情形，她到底有什么目的呢?这个就不得而知了!不过此时由警局传来的命令是有关于灵异传奇的事，这是发生在某一个废弃工地的事，在某一个工地有一个神秘的杀人事件，这个杀人事件发生之后在警察赶到之后尸首便全部不见踪影?此时太田功要去出任务的地方就是这个诡异的地方，太田功便和同仁前去出任务了，不知为什么载着机动警察的车子开了好久好久才到达目的地……?

攻略：

在到达目的地时已经是半夜三更了，太田功也拖着疲惫的身体进去机动警察操作室中，在机动警察下了车之后便往东方走上去，在到了东方之后看到一台黄色的机器人，太田功他和这机器人用通信功能交谈时对方并不予理会，在对方不理会后太田功便使用机动警察打向对方，但是并没有打到，由于这种黄色的工程用机器人算是机器人中打架和各项性能都最差的，因此太田功便想起此地的鬼魂传说，身体便自然的不寒而栗，先不管这台机器人于是又往北方走，在北方又看到三台机器人，这三台机器人和先前的机器人一样打也打不到，用通信功能交谈也不应声，太田功此时看到这三个机器人好像是在维护什么东西一样，于是太田功便向这三个机器人的中间靠近调查东西，这三个机器人便在此时消失了，这一调查便查出当日不翼而飞的尸体，太田功此时想起来在以前的神秘杀人事件的凶手后来找到了，是一名警官，由于这是警界之耻！因此他记得很清楚，因此他便大胆推断这是死者怕在案情侦破之前尸体就先被毁灭证据因此就将尸体藏放于某处使得作案的警官没有办法在作案时毁掉尸体，但是太田功此时找到这个放尸体的地方也算是能使这些冤魂能安心升天，此次也算是圆满完成任务

第十二关　两人串通好私奔

故事简介：

这一次的任务是要太田功将二个乘上机器人私奔的男女抓回来，据说这二人是男方将结婚途中的新娘一起串通好而私奔的，但是原先要和新娘结婚的新郎可是某大财团的小开，因此可以知道这件事必定会有一点困难，因为大财团必定会有私人保镳驾驶机器人出来抓回新娘

攻略：

太田功来到出任务的地方住宅区之后便见到和新娘私奔的人所驾驶的机器人，太田功一使用通信功能交谈之后知道新娘也在这台机器人中，于是便要这男人交出新娘，此时由上方出现二台蓝色的机器人，这二台机器人正是财团小开的保镳，当然此次的行动是财团小开所指使的，太田功便和这二台机器人先用通信功能来交谈，在太田功的劝导无效之后再来将这二台机器人打倒，在打倒之后便因机动警察本身的电力不足而回到北方上面的电力补给车那将电力补给，接下来再回到东南方和新娘私奔的人所驾驶押机器人用通信功能来交谈，这次也在劝导不听之后便将这个机器人打倒，在打倒之后便到曾经打倒的二台蓝色机器人那用通信功能来交谈，如此便是圆满完成任务

第十三关　抓使用炸药的暴徒

故事简介：

在太田功完成任务过了几天之后寄来一张红帖，这个红帖上的新郎和新娘，正是上次任务的私奔二人，原先新娘因为父亲经营的公司有了困难之后便被迫要嫁给某财团的小开，但是在这案发之后，警局便从这任务调查到这个财团的小开原来是经过商场的管道来使新娘父亲的公司在经营上遇到困难，而在新娘父亲的公司出了困难之后便以援助的条件来换取可娶她女儿为妻的条件，但是这个女孩子早已有论及婚嫁的意中人，在查出此案之后便将这任务完美的完成天下的有情人终成眷属这句话真是讲得好，不过此时又得到命令要去抓使用火药的爆徒

攻略：

来到工地之后太田功便驾驶机动警察前往东南方再往北走可看到一个机器人一直丢出装有炸药的桶子，太田功在躲过这些装有炸药的桶子之后便将这个机器人打倒，打倒之后便用通信功能和这个爆徒交谈，接下来再看这旁边的卡车，当然是查看卡车有没有事，此次也这样就圆满完成任务

第十四关　郊外的洞窟探秘

故事简介：

在上次的爆炸事件结束之后，又接到在东京郊外的某一个洞窟出现一个机器人，据说这个机器人好像是迷路了还是怎么了一进去之后就没有出来……？

攻略：

太田功这一次要出的任务是进去洞窟寻找迷路的机器人，并将他的驾驶者救出来，于是便在下了车之后驾驶机动警察进入洞窟，一到洞窟之后便往北方一直走上去，就在这途中发生许多大地震，这是洞窟内的地质不稳而造成的地震，这个地震使得太田功回去的路没有了只好再另找出路，就这样一直往北方走到底之后再往东方一直走到底再往下走在途中太田功发现原来地上有裂痕的地方就有可能会在地震之后裂开，于是便记下这些很有可能会裂开的危险之路，往东走到底之后便往西南方走到一个很宽广的地方，在这地方见到迷路的机器人和这机器人一用通信功能交谈之后发现对方都一直没反应，而且又攻击过来，太田功便知道这个机器人并不是迷路的机器人而是无人操纵的攻击机器人，他将这机器人打倒之后，由于在此处电图片倍感珍贵，因此便一直珍惜电力，随便用耗电的招式来打这机器人，像反击之类的超级耗电招式绝对不用，接下来便可以往东北方走到最上面发现一个洞，在洞内可以看到一只侏罗纪恐龙，在发现这只龙后原本要带出来的，但是因为此处的地质不稳因此就作罢，再来离开洞中往南走在第一个有往西的路往西走，一往西走后便可以再往南一直走到底，在此可以看到一个不太起眼的洞口，于是又往南走进入这个新打开的小洞口，过了小洞口后便往西一直走到底可以看到往外面出去的洞口，出了洞口便算是完成任务

第十五关　炸药危机的阴谋

故事简介：

在太田功完成任务离开洞口之后他一直想着到底是谁会出在一个危险重重的洞窟中放置一个无人的机器人，而这机器人早已有设定攻击眼前机动警察的程式，这个必定是一项可怕的阴谋……！但是在一觉睡醒之后才有精神去解决这个阴谋，于是太田功便呼呼大睡起来了，在睡觉起来后又接到警局的任务要去高级住宅区阻止装有炸药的机器人接近民宅

攻略：

在太田功来到高级住宅区之后便往南走，在南边见到一个红色机器人，太田功见到有装炸药的机器人不敢草率行事于是先下手为强抢先将这个红色机器人打倒！打倒红色机器人之后太田功因为机动警察侦测到在西南边的大马路那出现机器人，太田功此时又得到从警局传来的电讯说这次的事件又是雇主欺压外籍劳工，太田功此时便知道这次的目标便是保护在西南边的大屋子，不要让这二个人先下手为强这二个机器人如靠近屋子之后便会以炸药将屋子炸掉，于是太田功便驾驶机动警察到大屋子前，在此便可轻松将二个机器人打倒，只要打倒这二个机器人后便算是完成任务

第十六关　和机动警察单挑！

故事简介：

太田功在回到警局之后便和泉野明等人商讨最近发生的种种无人操纵的机器人，据消息是有对机器人相当内行的人才有可能使用无人操纵机器人这种程式来让机器人虽没有驾驶但却可以执行任务，大家将最近的几个事件摆在一起讨论共同点和疑点之后找出一个人，这个人就是屡次协助警察破案的泽称惠美！另一方面在同时泽称惠美这边泽称惠美因为有人在讲她因此便打了一个喷涕，她并不是感冒了而是有人在讲她的坏话才会如此，此时泽称惠美也和同是研究员的朋友四郎三鹰等人在讨论有关于一个舞台上演剧场等事，在最近机动警察出的任务都告了一段落之后便准备要上演泽称惠美所上演的剧本了现这个剧本演出所需要的基本演员机动警察等人都已经有了，现在就是演对手戏的泽称惠美出马了，泽称惠美的这一段话究竟在说什么呢？这是否意味着有更大的事情会发生呢……？

就在此时又从警局传来有关于几个驾驶机器人人要求和机动警察单挑的荒谬事件

攻略：

太田功接到命令后便悠哉的前往此次任务的目的地河滨公园，在此处和三个机器人交手，这三个机器人一知道太田功是机动特别组机动警察二号机的驾驶员之后便认定太田功是属于机动警察的二军，所谓的二军就是后补的意思，本来还不愿意和太田功交手，这一说可是将太田功气得半死！不过太田功还是将这三个机器人打败了，在途中因为机动警察的电力不足因此就回到北方上面的电力补给车那将电力补给，将三个机器人打败之后这三个机器人的驾驶者都对太田功佩服得不得了！不过他们更佩服身为机动警察的一军，一号机的驾

者泉野明的功夫，太田功心想这些家伙到现在还是认定什么一军二军的鬼玩意！真是无聊了！此次的滑稽任务也算是圆满完成了

第十七关　危险多的赛马场

故事简介：

太田功在回到警局之后又和泉野明等人大家一同研究泽称惠美这个女人，后来查出泽称惠美便是被条原重工并吞吸收的泽称工业社长之女，因此可以推断泽称惠美可能是想要复仇……！

攻略：

太田功来到东京赛马场之后便在赛马场东南边看到一个红色机器人，这个红色机器人将赛马场跑道的栅栏都打坏，太田功就驾驶机动警察由此进入和红色机器人打起来，在此轻松将这个机器人打败，打败机器人之后便立刻逮捕驾驶者，这个驾驶者被审讯时说他因为迷上赛马赌博，但是屡赌屡输，最后将家产都赌光了，一气之下便驾驶机器人来赛马场破坏，太田功心想这个赌博真是害人不浅，倾家荡产也就算了还要让人被关起来毁了一生，太田功他也劝导这人说赌博也就当作是过去的事了，只要在狱中表现良好就有可能假释出狱，相信再过个一二年便可以出狱，到那时只要好好作人努力工作不怕没有美好的未来

第十八—二十一关　缠斗的最后决战

〔在此处要一口气玩到破关，在过了第18关之后便无法记录游戏记录档案，如果在此选太田功或泉野明都有不同的结局画面，二人加起来共有二种不同的结局〕

故事简介：

在太田功又完成一次任务拖着疲惫的身体回到警局之后大家又在那忙着研究泽称惠美，这一次可查出泽称惠美近来种种可疑行动了，她的目的果然是为了复仇！此时由警局传来东京大桥那出现几个机器人在那破坏桥的事，太田功便立刻出任务去了，但是此次的开端背后却隐藏着重大的危机……？

攻略：太田功来到东京大桥之后便驾驶机动警察往西走去，在西边看到三个性能相当高的红色机器人，但是这三个机器人的制造公司却不知道，因为太田功从来没有看过这些机型，太田功便将这三个机器人解决，在途中电力不足便要赶回电力补给车去补给电力，打这些机器人尽量以在机器人的后面攻击较为妥当！打败这三个机器人之后泉野明也在接到太田功支援的电讯后赶来此地了，但是在泉野明赶去和太田功会合在东京大桥的途中却因发生爆炸事件，此时太田功这边又出现二台没看过的蓝色机器人，这二个蓝色机器人的各项性能都比以前所见过的机器人还要优越！一样使用在机器人后面攻击的方式来打败这二个蓝色机器人，打败之后泉野明那边便要和三个性能相当高的红色机器人决斗了，泉野明也是使用后方攻击战法将这三个红色机器人打败，在途中电力不足要回到电力补给车那将电力补给，泉野明打败三个红色机器人之后由太田功那出现一台载有这世界上最高技术制造的机

器人的车开过来，这个机器人名叫蓝色慧星别名复仇者，驾驶者是泽称惠美，她为了要复仇而制造这台机器人，但是她首先要和仇敌制造的机动警察交手，来证明仇敌的机器是破烂是垃圾！和这个世上最强的敌人交手时要注意不要和她远离，因为一远离就会被乌兹炮所伤，因此都一直和她采用近身战缠斗战术，在途中如果电力不足的情况下便要先将她引到最东边去再自己冲回电力审给车去补给不足的电力，如此便有可能战胜这个世上最强的敌人！战胜之后泽称惠美和太田功泉野明等人都知道她败的不是机器人本身而是驾驶机器人的技术和经验，接下来泽称惠美便消失了她为了苦练驾驶机器人的技术而躲在某地等着复仇的日子来临……。

THE END

宛如梦幻

完全攻略

故事介绍

西元一五八二年，天正十年，日本历史上发生了有名的“本能寺之变”。根据史实记载，织田信长因为部下明治光秀的叛变，被迫在京都本能寺中切腹自尽，信长嫡子信忠也同时遇害。不久，光秀也和闻变而来的秀吉在山崎合战中战败身亡……。

事实是否真如记载上所说的一样呢？事实上信长并没有死，他和近侍兰丸一起从本能寺逃脱了！为了征服世界的梦想，信长决定活下来。相同地，光秀也被德川家康所救，以天海僧侣之名和传教士卡布拉共同计划着暗杀信长的行动，同时，秀吉的军师官兵卫也处心机虑的要除掉信长，到底信长能否顺利实现他征服世界的梦想呢？

人物介绍

织田信长

游戏的主人翁，本能寺之变后改名为天地梦之助，以征服世界为目标而活了下来，是秀吉和家康极欲争取的人物，对天下大势有决定性的影响。

森兰丸

信长的贴身侍从，和信长一起从本能寺逃了出来之后便一直跟在信长身边，是值得信赖的部下。

出云阿国

美貌的旅行艺人，为了寻找失踪的母亲而四处旅行，被信长所救之后将会成为同伴。

德川家康

东国、三河的大名，日后德川幕府的开创者，为了阻扰秀吉的天下统一而积极拉拢信长，是一老谋深算的狐狸。

羽柴秀吉

本能寺之变后日本最有实力的大名，自居为信长的继承者，目标是全日本的统一。

柴田胜家

曾经是信长的优秀部将，因不满秀吉的势力坐大，成为反秀吉阵营的领导者，最后仍为秀吉所败，城破身亡。

黑田官兵卫

秀吉的军师，协助秀吉进行天下统一。视信长为秀吉统一天下的障碍，秘密策划着暗杀信长的行动。

天　海

本名明治光秀，被家康所救而改名为天海僧正，知道了信长未死后更加强决心一定要杀死信长，是信长的首要宿敌。他也是本能寺之变的发动者。

卡布拉　カブラル

基督教传教士，发现信长有征服世界的野心之后便想尽办法要阻止信长，是本能寺之变的策划人。暗杀行动失败后更想借助魔力来消灭信长，是信长的最后敌人。

操　作　方　法

L 钮：角色状态画面表示

R 钮：角色队列画面表示、合战画面时战场全体地图表示

X 钮：指令画面选择表示

Y 钮：移动速度切换

A 钮：指令选择决定、会话、宝箱调查

B 钮：指令选择取消

START 钮：不使用

SELECT 钮：记录画面表示、会话速度选择

十字钮：角色上下左右移动

平常画面指令介绍：

平常画面指令共分六项，前五项道具、装备、情报、技术、队列指令都很简单，这里不多做介绍，仅就第六项形式加以说明：

指示：战斗中指令选择由玩家下达操作。

自动：战斗中指令由电脑操作，若在自动设定中将道具使用、技术使用及自动退却设定为有り，则战斗时电脑会视情况自动退却或使用道具、法术，反之则否。当然也可以个别设定。

合战画面指令介绍

指挥官选择：A 钮决定指挥官人选，B 钮取消，十字钮切换下一页人选资料，选择完毕后以 X 钮离开。

合战开始：

A 钮决定移动部队。先将军刀符号在选定的部队按一次后再将旗帜符号移动到目的地即可，此外也可以查看敌人的部队类型。

L 钮及 X 钮可用来将我方的全体部队做一览表示。

合战进行：

当两军部队接触时会自动战斗，若遇到敌军主将的部队就会切换到战斗画面，只要将敌

将打倒则合战即会结束。

人物不良状态变化：

咒诅：行动时体力减少。

凭依：攻击命中率下降。

麻痹：无法行动，防御力下降四分之三。

毒：行动时体力减少。

暗阇：视觉消失，武器攻击命中率下降。

口封：无法使用法术。

睡眠：无法行动，防御力下降二分之一。

气绝：无法行动，失去意识，防御力下降四分之一。

金缚：无法行动。

恐怖：无法行动，防御力下降四分之一。

错乱：攻击自己的同伴。

暗示：自已攻击自己。

魅了：攻击敌人无效。

道具介绍：

药草：恢复体力 20 点。

毒消：解除中毒状态。

气付け药：解除气绝状态。

解咒符：解除凭依状态。

万能药：体力、气力完全恢复，除了死亡以外也可以恢复所有不良状态。

绳：战斗中使用，使敌人无法行动。

置物：可由迷宫中逃出，也可飞回城镇。

气力丸：恢复气力 20 点。

烟玉：解除暗阇状态。

曼荼罗：战斗中使用，对敌人有强大杀伤力。

神力丸：恢复气力 50 点。

眠り药：战斗中使用，对敌人造成催眠效果。

毒药：战斗中使用，使敌人中毒受伤。

火药玉：战斗中使用，可攻击敌人全体。

傀儡人形：战斗中使用，相当于凭依的效果。

药酒：恢复体力 50 点。

职业介绍：

侍：体力及攻击力都相当强，在队列中最好安排在前面。以剑、枪等武器作攻击，可以在道场、僧院及灵场修得剑技、枪术、拳の奥义等等，到了一定的等级还可能修得体术及铁炮术，在合战场面时以骑马队出场。

僧侣、僧兵、高僧：以枪为主要攻击武器，法术多半是辅助性居多，在队列中可担任后卫的工作。转职依等级区分为僧兵及高僧，等级最高的高僧可以在僧院习得强力的攻击法术，

在合战场面时以枪队登场。

修验者、山伏、仙圣：在全国各地灵场做修道旅行的修验者，以提升等级转职为仙圣为最终目标。以刀、杖等攻击武器，在辅助及攻击的法术上都有很大的威力，至于肉搏战方面也可以修得体术，在合战场面时以格斗部队登场。

下忍、上忍、夜叉：攻击力仅次于侍的职业，以火枪、手里剑、刀为攻击武器。男子身份的下忍可转职业为上忍，女子则转职为夜叉，可在道场习得剑术、体术，在忍者屋敷习得忍术及铁炮术，在合战场面时以铁炮队、弓队登场。

唱门师、阴阳师：在肉搏战武器攻击方面威力不大，以短刀为主要攻击武器，但是在攻击性的法术上却是破坏力最强的。唱门师转职可以升为阴阳师，在阴阳屋敷习得更强的阴阳道，在合战场面时担任指挥的工作。

宣教师、伴天连：由西洋渡海东来的基督教传教士，以火枪为攻击武器。宣教师转职可升为伴天连，在教会习得攻击性法术伴天连术及回复性法术医术，可以说是一攻守具备的职业，在合战场面时担任指挥的工作。

游戏注意事项

1：游戏中只要主人公信长死亡，游戏就算结束。

2：在城镇的宿屋中不但可以恢复体力，而且房里的人还可以为你替换同伴。

3：游戏里没有金钱单位，一切武器、防具、道具以及宿屋休息全部免费。

4：由于游戏进度记录以 SELECT 钮叫出，因此可以随时随地记录。

武器介绍

名　称	形　状	装　备	属　性	攻击力	重　量
打　刀	刀	片	无	15	2
野太刀	刀	片	无	20	3
小乌刀	刀	片	无	30	2
背负太刀	刀	两	无	28	6
鬼刀丸	刀	片	无	58	6
雷　切	刀	片	金	81	4
薄　绿	刀	片	木	60	5
面　影	刀	片	水	68	5
村　正	刀	片	无	108	6

名　称	形　状	装　备	属　性	攻击力	重　量
忍者刀	刀	片	无	85	2
泥　丸	刀	片	土	72	8
狮子王	刀	片	无	180	6
杖　刀	刀	片	无	54	2
白木弓	弓	两	无	38	6
重藤の弓	弓	两	无	52	6
四方竹弓	弓	两	无	63	8
与一の弓	弓	两	无	131	6
手　枪	枪	片	无	16	6
长柄枪	枪	两	无	42	6
月影十文字	枪	两	水	59	7
南蛮十文字	枪	两	无	66	8
昆沙门枪	枪	两	火	140	8
雉　刀	枪	两	无	54	7
片镰刀枪	枪	两	无	70	10
铁碎棒	枪	两	无	88	12
单身统	铁	片	无	49	4
种子岛	铁	两	无	64	6
南蛮打雷	铁	两	无	128	6
手里剑	铁	片	无	60	2
流れ卐	铁	片	无	80	2
八方手里剑	铁	片	无	100	2
金刚杖	枪	两	无	68	5
入峰斧	刀	片	木	35	5
短　刀	刀	片	无	12	1
独　钻	刀	片	无	30	1
锡　杖	枪	两	无	42	5

名　称	形　状	装　备	属　性	攻击力	重　量
朱柄枪	枪	两	无	61	8
龙王作雉刀	枪	两	水	152	8
药研藤四郎	刀	片	无	101	4
火神烈火剑	刀	片	火	32	6
水神明水剑	刀	片	水	44	6
土神云母剑	刀	片	土	66	6

防具介绍

名　称	形　状	装　备	属　性	防御力	重　量
阵　笠	兜	头	无	2	1
丸头巾兜	兜	头	无	3	1
长屋帽子兜	兜	头	无	10	3
编　笠	兜	头	无	8	2
兜巾兜	兜	头	木	20	1
吹雪形兜	兜	头	水	15	3
冥官兜	兜	头	土	30	8
不动明王兜	兜	头	火	50	6
摩利支天兜	兜	头	无	60	6
黑头巾	兜	头	无	40	2
南蛮兜	兜	头	无	45	5
袋笼手	笼	腕	无	1	1
片笼手	笼	腕	无	4	2
双笼手	笼	腕	火	18	4
纹笼手	笼	腕	无	10	3
南蛮笼手	笼	腕	无	20	6
昆沙门笼手	笼	腕	火	25	6

名 称	形 状	装 备	属 性	防御力	重 量
手 甲	笼	腕	无	15	2
义经笼手	笼	腕	无	40	1
胴 衣	铠	胴	土	20	3
袈 裟	铠	胴	金	18	2
腹 卷	铠	胴	无	8	3
捅侧胴	铠	胴	无	30	6
广 胴	铠	胴	无	18	6
南蛮胴	铠	胴	无	40	8
饰 铠	铠	胴	无	1	1
和制南蛮胴	铠	胴	无	80	9
仁王胴	铠	胴	无	120	10
片肌脱胴	铠	胴	无	48	8
下腹卷	铠	胴	无	8	3
金 胴	铠	胴	金	75	10
白 衣	铠	胴	木	60	6
黑 衣	铠	胴	火	65	6
爱染明王铠	铠	胴	无	180	12

各种技术介绍

剑术：

技 名	效 果	对 象	消费气力	修得职业
抚斩	抚斩全体敌人	全体敌人	6	侍、忍者
心眼	回避能力提升	自身	4	侍
十文字斩	朝敌人施以纵横斩击	敌一人	40	侍、忍者
阿修罗斩	一击必杀强力斩击	全体敌人	60	侍

枪术：

技　名	效　　　　果	对　象	消费气力	修得职业
乱れ突き	集中攻击敌一人	敌一人	15	僧、侍
雉き扛い	攻击敌人全体	全体敌人	30	僧、侍
回转舞	我方全员防御力提升	我方全员	18	僧、夜叉
帝释天击	一击必杀刺击	敌一人	50	僧、夜叉

弓(吹矢)术：

技　名	效　　　　果	对　象	消费气力	修得职业
影缚り	全体敌人无法动弹	全体敌人	6	夜叉
风神射	一击必杀射击	全体敌人	35	夜叉

铁炮(手里剑)术：

技　名	效　　　　果	对　象	消费气力	修得职业
狙い射ち	攻击敌方一人	敌一人	5	侍、忍、夜叉
威吓	敌方攻击命中率下降	全体敌人	8	忍、夜叉
连射	攻击敌人全体	全体敌人	15	侍、忍、夜叉
雷神射	一击必杀射击	敌一人	22	忍、夜叉

体术：

技　名	效　　　　果	对　象	消费气力	修得职业
刚拳	攻击敌方一人	敌一人	5	侍、忍、山伏
极ぬ投け	攻击敌方一人	敌一人	10	侍、忍、山伏
十字受け	防御力提升	自身	8	忍、山伏
练气	气力回复	自身	1	侍、忍、山伏
无刀取り	回避敌人攻击	敌一人	18	侍、山伏
气炮	以强气攻击敌人	敌一人	22	山伏

医术：

技　名	效　　果	对　象	消费气力	修得职业
治疗	回复我方一人体力	我方一人	2	宣教、伴天连
抗毒	驱除中毒状态	我方一人	4	宣教、伴天连
炯眼	敌人攻击无效	敌方一人	3	宣教、伴天连
圣衣	我方防御力提升	我方全员	10	宣教、伴天连
幻惑	敌人无法行动	敌方全员	14	宣教、伴天连
苏生	解除气绝状态	我方一人	12	宣教、伴天连

各类法术介绍

仙术：

技　名	效　　果	对　象	消费气力	修得职业
合药	回复我方一人体力	我方一人	2	修、山、仙圣
耐火	防御敌人火术攻击	我方一人	3	修、山、仙圣
身代	敌人攻击无效	自身	6	修、山、仙圣
耐冷	防御敌人冷术攻击	我方一人	3	修、山、仙圣
避雷	防御敌人电击攻击	我方一人	3	修、山、仙圣
护法童子	召唤护法童子攻击	自身	25	修、山、仙圣
护符	防御力提升	我方一人	15	仙圣
神速	速度提升	我方一人	18	仙圣
毒刀	使敌人遭受中毒效果	敌方一人	20	仙圣
行云	一瞬间飞回城镇	我方全员	20	仙圣
明王斧	以不动明王斧攻击敌人	敌方一人	35	仙圣
不动明王	变身为不动明王	自身	40	仙圣

伴天连妖术：

技　名	效　　果	对　象	消费气力	修得职业
神罚	使敌人气绝	敌方一人	8	伴天连
催眠	使敌人无法行动	敌方全体	12	伴天连
腐蚀	使敌人防御力下降	敌方一人	30	伴天连
慈爱	回复我方体力	我方全员	20	伴天连
反魂外法	消耗体力攻击敌人	我方一人	25	伴天连
神罚	使我方死亡同伴复活	我方一人	30	伴天连

明咒：

技　名	效　　果	对　象	消费气力	修得职业
灵疗	体力回复	我方一人	2	侣、兵、高僧
金刚纲	使敌人无法行动	敌方一人	4	侣、兵、高僧
解毒	解除中毒状态	我方一人	5	侣、兵、高僧
回复咒符	解除所有不良状态	我方一人	10	侣、兵、高僧
口封じ	封印敌人法术	敌方一人	8	侣、兵、高僧
镇魂	亡灵类敌人无法出现	敌方全员	12	侣、兵、高僧
高灵疗	体力大量回复	我方一人	10	高僧
法衣	防御力提升	我方全体	8	高僧
仁王力	攻击力提升	我方一人	16	高僧
净化	以神力使敌人全灭	敌方全员	24	高僧
土砂加持	体力完全回复	我方一人	30	高僧
圣龙	召唤圣龙攻击敌人	召唤	35	高僧

忍术

技　名	效　　果	对　象	消费气力	修得职业
土砂加持	体力完全回复	我方一人	30	高僧
谍报	侦知敌人攻击、防御力	敌方一人	3	上忍、夜叉
丸药	解除所有不良状态	我方一人	10	上忍、夜叉

技　名	效　　　果	对　象	消费气力	修得职业
分身	回避能力提升	自身	15	上忍、夜叉
烟幕	敌人攻击命中率下降	敌方全体	18	上忍、夜叉
十字打ら	以毒性手里剑攻击敌人	敌方一人	25	上忍
火遁	以火药攻击敌人	敌方全员	50	上忍
魅惑	使敌人混乱	敌方一人	15	夜叉
人遁	敌人攻击无效	敌方一人	30	夜叉

阴阳道：

技　名	效　　　果	对　象	消费气力	修得职业
火炎	以火炎术攻击敌人	敌方一人	3	唱门、阴阳师
吹雪	以冷冻术攻击敌人	敌方一人	3	唱门、阴阳师
降雷	以电击术攻击敌人	敌方一人	4	唱门、阴阳师
式神	以咒符攻击敌人	敌方一人	6	唱门、阴阳师
咒符	防止不良状态变化	我方一人	8	唱门、阴阳师
式神返し	解除所有不良状态	我方一人	6	唱门、阴阳师
降魔	使敌人遭受恐怖状态	敌方全员	10	唱门、阴阳师
破魔矢	以圣矢攻击敌人	敌方一人	12	唱门、阴阳师
劫火	以高热攻击敌人	敌方全员	10	阴阳师
树冰	以超低温冻击敌人	敌方全员	15	阴阳师
雷电	以高电压电击敌人	敌方全员	20	阴阳师
咒谊	敌方攻击无效	敌方一人	18	阴阳师
死门	使敌方一人消失	敌方一人	25	阴阳师
奇门遁甲	使敌方全员消失	敌方一人	30	阴阳师
缩地	瞬间脱出迷宫	我方全员	20	阴阳师
十二神将	召唤十二神将攻击敌人	敌方全员	80	阴阳师

攻略流程

第一章　魔王の复活

画面开始首先叙述秀吉因为在山崎合战中打败了光秀，因此军队进驻山崎城，此时已死的信长突然出现……。

熊野的山贼

在山崎城内信长首先到左上方的房间和秀吉的妻子宁宁说话，接着她会带你到秀吉的房间见秀吉，信长对秀吉说出了征服世界的野心之后又回到左上方的房间，这时他会命令西洋传教士卡布拉为他收集世界各国的情报，说完话后便离开山崎城了。（接着画面会叙述信长死后，由信长的孙子三法师继承织田家业，引起了信长次男信雄及部属柴田胜家不服。另一方面在冈崎城内，家康也会对改名为天海僧正的明治光秀说出信长可能生还的消息，促使天海决心消灭一次信长，家康并会派忍者半藏跟随天海之后。）

信长出了山崎城之后首先在京都出现，这时京都正流行着山贼出没的消息，因此在入口处有士兵把守着不让人进去。信长在城外可遇到一位名字叫做宝藏院胤荣的修行僧，他会带你到奈良的柳生道场，在道场内会遇到一位称为宫本无二齐剑士，他会要求你和他比剑，打败他之后道场主人柳生石舟齐刚好回来了，由于他已经打听到山贼盘据的正确地点在南方的熊野村，便要求武艺高强的信长到熊野村讨平山贼。

出了奈良往下走即可到达熊野村，在村中右上方的屋子里可以打听到这些山贼似乎是美浓地区逃过来的，信长怀疑他们可能是蜂须贺小六的部下，再到左上方门关起来的屋子前调查，可以发现里面好像有人，听他们的口音的确是美浓方面的人。这时信长会叫近侍兰丸到山崎城请小六到奈良的柳生道场等他，而信长自已也先回道场了。到了道场之后发现兰丸没回来，向无舟齐寻问后他会请信长先休息，休息过后兰丸带着小六回来了，接着携同兰丸及小六两人再向熊野村出发。此时村中左上方屋子的门已经关了，进屋后和一名自称千本の长六的山贼打了起来，打败之后他会说出他们的首领在北方的桑名岩，信长为了彻底消灭山贼便决定再向桑名岩前进。

出村之后再往下走，（有时候在原野上可以发现一蓝色小湖，在湖上停留可以恢复体力、气力。）会发现南方有一山洞，那是可以修得技法的灵场，洞内有一个正方形地带，站在上面可以将你传送到京都北方的灵场，出洞后往右走会看见两个山洞，进入左边的山洞再走即可到桑名岩，一进村中可以找到一名叫マユサキ的修验者要求加入，成为同伴后就可以到上方的屋子找山贼首领山田长康挑战了。打败长康后会给武器入峰斧，山贼事件就算结束。

伊势九鬼嘉隆

解决山贼事件后，信长为了要早日实现他征服世界的野心，需要大量的船舰及大炮，船舰方面要靠伊势国、志摩城主九鬼嘉隆的帮忙才能完成，因此当下便朝东边的伊势前进。到了伊势国后可以在神社入口处打听到神器火神烈火剑的消息，进入神社向神官拿取烈火剑时他会说神剑在另一位神官处，没办法只好再到右上角的神社找神官拿剑。得到火神烈火剑

后便可以出村来到原野右方突出的地带(九鬼嘉隆的下方)调查,这时烈火剑会显现神力将海水分开,再走到对面小岛便可以见到嘉隆了。嘉隆看见信长到来惊喜万分,当他听到信长远大的计划时更是瞠目结舌,不过也只有信长这种人才会有这种雄心壮志,因此他立刻遵照信长的命令建造战船。

第二章 贱ケ岳の攻防

天地梦之助

由于秀吉在山崎合战中打败了谋叛信长的明治光秀,为死去的信长报了仇,因此他的势力越来越大,俨然以信长的继承者自居,于是引起了信长的遗族及生前部将柴田胜家等人的不满,两派之间的斗争终于爆发……"

画面开始首先叙述秀吉以五万大军包围长滨城,(此时信长已改名为天地梦之助)秀吉对信长报告完离去之后,天海会突然率领大批忍者出现欲刺杀信长,打败天海之后信长会洋洋得意地离开,留下负伤的天海决定借助魔力来消灭信长。此时长滨城已经被秀吉攻占了,在城内秀吉会向信长报告征讨柴田胜家的计划,信长听完后却带着加藤清正、福岛正则、片桐且元三人跑到城下的妓院中找女人,办完事后再回到城内找秀吉,并且派人送信给岐阜城城主信长三男信孝,要他不要和秀吉作对,可惜信孝不听,因此信长决定讨伐信孝。

画面接着切换为行军画面,秀吉军队开拔到大垣城。在大垣城的万屋内有一灰衣人,和他交谈后会给朱柄枪,拿到朱柄枪之后可以到出口处上方的神社,里面有一个叫长河贺内的修验者会帮你破除朱柄枪的咒禁并要求加入。出了大垣城后往东走便可以到达岐阜城了(要从上方绕路),这时的岐阜城内正充满着交战前夕的火药味,因此主城门口守着士兵不让人进去,(和守门士兵交谈时他会问你要不要交换武器?)在镇内会打听到天海和传教士フロイス的消息,此时再进入教会内可以看见フロイス,从他的口中知道天海已经和卡布拉联手了! 他们正计划着暗杀信长的行动,尤其卡布拉更将借助西洋黑魔术之力来打倒信长,而フロイス就是要来阻止擅用黑魔术的卡布拉。信长听了以后仍对卡布拉的行动不以为然,认为这丝毫不会对他的野望造成影响。

北庄城攻防战

出了岐阜城之后再回到大垣城找秀吉,秀吉会向信长报告说胜家的先锋部队佐久间盛政已经出动了,而秀吉也已派部队迎战,信长听完后决定亲自参战,到本城二楼宝箱内拿南蛮武器后就可以出发了。通过大垣城左边的山洞出来后会发现两军的阵旗,白色阵旗是佐久间的部队,进入部队阵旗时画面自然会切换成合战画面。在合战中打败了敌将佐久间盛政后往上走便可以到胜家的居城北庄城,出口处有一位叫前田利太的武将会说出胜家躲在主城内某处。进入主城内后(由外面绕进去时会看到半藏,和他说话时他会消失),在二楼会遇到秀吉和官兵卫,让他们二人加入后再往三楼上去,(一路上有很多士兵走来走去,和他们说话后会进入战斗画面)在三楼左上方有一楼梯可以通到二楼另一端,在此端的一个房间内会发现有一宝箱,调查宝箱后会出现一条秘密通道,进入通道就可以发现胜家和其夫人阿市了! 打败胜家之后可以得到武器薄绿,接着北庄城陷落,在雄雄大火中落得与安土城同样命运,彼此秀吉的地位更加牢固了。

第三章 魔との遭遇

出云的阿国

冈崎城内，德川家康正感汉着胜家已死，秀吉继承信长大业已无阻力，或许天下就要被秀吉所取得，看来自己将是秀吉下一个目标！眼前要赶快寻找信长的下落，只有他才能使自己反败为胜。这时候的信长正对秀吉交代日本由秀吉管理，说完后就离去了。信长离开后，秀吉的军师黑田官兵卫对秀吉说：如要统一天下必须杀掉信长，如此秀吉的统一势力会稳固……。

信长离开秀吉后来到了京都，这时候京都正流传着阿国之舞，到镇内右下方的屋子里就可以看到了。当信长和民众们正在欣赏艺人阿国的美妙舞蹈时，突然出现了两名士兵，他们自称是山崎城城主的部下，由于他们城市听说阿国来到了京都，便要阿国到山崎城内表演，说完就强行带走阿国了！信长当然不允许这种事发生，当下立刻出镇往北赶到山崎城，吓退了守门的侍卫后在城内二楼楼梯处会遇到武士须藤，须藤一看到信长马上让开，到城主房间时信长会叫坐在城主身边的阿国过来，城主闻言大怒，正要叫部属们和信长开打时须藤正好出现，须藤会斥退侍卫并恭送信长与阿国离开。

大江山鬼之洞窟

顺利救出阿国后，阿国会给信长勾玉（战斗中可以恢复同伴一人部分体力的道具），并说出她正在找寻其母亲的下落，她的母亲曾经是出云神宫的巫女，却被大江山的鬼怪给掟去了，信长心想好人做到底，干脆再帮阿国一次好了，这时阿国便会加入信长阵容。

不久之后京都突然发生了鬼手掟人事件，信长心想这或许和阿国母亲的失踪有关，便到京都内上方屋子中打听事件发生的线索。里面的人会说在京内有一位名叫安倍晴命的唱门师，他有独特的退鬼之术，你们可以去找他。听完消息后出屋往右边的民宅里寻找便可以找到安倍晴命，他不但知道鬼怪出没的位置，还会给你武器鬼切丸并加入你的行列，接下来就可以朝京都北方的鬼之洞窟出发了。

出来京都后往上走即可到达鬼之洞窟，（在山崎城北边）在洞中一沼泽下方可以发现宝箱，调查后阿国认出是她母亲遗物八尺勾玉（战斗中使用可解除任何不良状态），再朝右下方继续走会发现一处死路（死路前有一小块沼泽），在尽头处调查后身上的八尺勾玉会突然发现神力将岩石分开留下通路，沿着通路往前走就可以发现阿国母亲的鬼魂了！打倒化身为阿国母亲的亡鬼之后会留下鬼之肝（在寺庙的佛像前调查，鬼之肝会转换成武器独钴），接着往上走进入出口便可以离开洞窟了。

穴粟之忍

秀吉为了要显示他的地位，决定要建造大阪城，为此他召集了各国大名，要他们为建造大阪城之事出钱出力，这座大阪城将比信长从前的安土城更为雄伟壮观！此城也将成为秀吉统治权力领导中心。

解决大江山事件后信长一行人往西南到界之町找今井宗久商量造炮之事，在町内民房中可以找到茶人千利休及打听到卡布拉最近的行动，之后再到教会中会有一名叫オルガチ

中年青宣教师要求加入，接着千利休会派人来告诉信长有宗久的消息了！再到千利休处他宗久到龟山の村去了，旁边的柜子里有宗久留下的信。在町中还可以遇到九鬼嘉隆，他已经为信长造好部分铁炮船了。

出町后往左上方走会看见龟山村，进入村中右方屋子里看见一位女子，和她说话后出去再进屋一次却发现女子不见了，在旁边的宝箱中调查看见了忍者专用的武器流れ卐，信长因此怀疑她是否是穴栗忍者？出去以后再进屋一次发现那名神秘女子又出现了，信长向她询问宗久的消息她却不回答，没办法只好到别人家里问问看了。到村中入口处上方的屋子里可以打听到原来宗久跑到天引山道去了。出村后可发现村旁多了一个人，他会告诉你天引山道入口在界之町附近的灵场中，信长闻言赶紧到界町右上方的山洞里，借着传送往天引山道前进。在天引山道的洞窟里可以拿到防具黑衣（选项选第二个），走到下一层时会突然出现一名叫穴户内全的穴栗忍者向信长袭击，这名忍者是由官兵卫派来的，没想到内全的攻击力非常厉害，信长一伙人全部不敌，接着便掉入水中不醒人事了……。

此时画面会切换到长滨城内，秀吉和信长次子信雄会面，由于信雄不满秀吉的大权在握，决定跟家康联手对付秀吉，看来一场战争将是无法避免了。

第四章　天下统一战

小牧山之战

信长受伤掉入水中后会为龟山村的神秘女子所救，原来这名女子名叫沙木，是半藏的妹妹，此时半藏会请信长到冈崎城内见家康，沙木也会要求加入。到了冈崎城后家康会对信长说出准备和秀吉交战，并派半藏到敌军阵营刺探情报，信长听完后即可出城到宿店向一绿衣人拿取药研藤四郎，再到寺庙内可打听到似乎有某位修行僧要到冈崎城来了！出寺后会在城下发现一名叫茶屋四郎次郎的商人，他会对信长说有进献物要呈上给家康，说完就进城去了。再回到本城内找家康，他会把刚才的进献物交给信长，原来是防具仁王胴。这时半藏也回来了，他向信长和家康报告说：秀吉命秀次为主将，联合大垣城的池田恒兴及岐阜城的森长可合攻冈崎城。

此时画面会切换为行军画面，在合战画面中打败了敌将羽柴秀次以后，再利用冈崎城右方的山洞灵场传送到大垣城，在合战画面打败池田恒兴后可以得到武器雷切，接着再往南到岐阜城，在岐阜城外可以看见两面敌人的阵旗，下方的阵旗中有一位叫小野忠明的山伏会请求加入，然后就可以到上方的阵旗向兰丸之兄森长可挑战了，（若此时信长的其他三位伙伴中有兰丸在内的话，则可以不战而胜）打倒森长可可以得到不动明王兜。

长筑村扫荡

长滨城内，秀吉正为恒兴、长可的死吃惊不已，加上有人说这是信长所为，更让以为信长已死的官兵卫无法相信，为了肯定信长到底是死是活，官兵卫决定亲自出马确认。

画面转到冈崎城内，信长不希望家康和秀吉继续斗争下去，他希望信雄和秀吉和解。出了本城之后可在城下找到一名叫山本松齐的僧侣，他为了要阻止天海的行动会要求加入信长行列。在城中也可以打听到东边的长筑村附近有山伏出没的消息，信长再回城内找家康，这时半藏会说出长筑村内有官兵卫的踪迹，信长听完决定到长筑村走一趟。”

出了冈崎城后向右一直走，再往上前进即可见到长筑村。在村中到处流传着忍者化装成山伏出没的消息，进入村内上方的山洞后可在一洞窟通路转角处（可以看见另一端）调查，这时岩石会裂开让出通道，并且发现土神云母剑，再朝里头继续走会在一沼泽处发现一名叫天人丸的穴栗忍者，打败他之后可以得到武器忍者刀，而天人丸也会要求加入（等一下天人丸会背叛，因此可以先不用让他加入行列之中）。出洞后可以看见一间屋子，进入屋中会见到官兵卫及穴户内全，此时天人丸会背叛（若有让他加入行列之中的话），打败天人丸之后再向穴户内全挑战，此时信长的实力已大为提升，内全不再是信长的对手，打败他之后可以得到八方手里剑。可惜官兵卫趁势逃走了，不过总算是消灭了穴栗忍者。

南蛮船

出村后往左方的山洞进去，再通过数个山洞后可以向西南走到清州城。（其中有一个山洞入口处被乱石挡住，须要阴阳师才能破除乱石。）进入本城内信雄处，信长会要信雄跟秀吉和解，并说出天下将由家康与秀吉分别统御东半部和西半部。走出本城后可在城中打听到东边有南蛮船停泊的消息，出去后即可看到一艘船停在岸边，在船边调查即可乘船到对岸。上岸后回到冈崎城却无法进城，反而出现一段讯息要你到南边找卡布拉，绕过山路到达下方时会看见フロイス，他会对你说卡布拉似乎在船上，此时会漂来一艘南蛮船。上船之后信长发现船上弥漫着妖气，接着往上走到第三层时会在楼梯右方发现一血柱，调查此血柱发现上面的文字好像和信长有关，这时卡布拉的幻影会突然出现并攻击信长，打败了幻影之后可在得到大魔术书。没想到才刚消灭幻影，船就不听控制反而朝着纪州飘流无法前进。

第五章　魔　战

千早之村

由于南蛮船无法控制，信长无奈只好下船上岸，船也自动烧毁了。这时候信雄已经和秀吉和解，秀吉因为没有后顾之忧，便准备一统四国、九州等西国之地，首先要征讨的就是纪州的和歌山城。信长首先会在秀吉新建的大阪城内会见秀吉，并且要秀吉遵照他天下二分的计划，走出本城后可以城中的佛寺里找到一名叫崇传的僧侣，他会给金刚经顶。

往南到界之町时可以在町内右下方屋中找到今井宗久，他会为信长购买铁炮。出町后再往南走可在一山区中发现天早之村，村中正流行着鬼魂出没的传说，信长心想这可能又是忍者所为，便出村回到大阪，在城中一民宅里可遇到一位占术师，他会说千早村的鬼魂是来自大江山。没想到大江山的亡鬼又复活了！再到千早村时发现洞窟外的乱石消失了，进入洞窟之后可在入口处左上方发现一堆白骨，与大江山的情报相同。由右边通道往下走即可发现第二层的入口，在第二层洞窟往右上方走（途中结界处只要上前调查即会消失）快要到第三层入口时攻鬼会突然出现！打败它之后可以拿到鬼の肝，也会听到天海在高野山的情报。出洞后在千早村的宿屋里会遇到一位名叫百地太夫的上忍，他会要求加入。

龙　神　珠

出了千早村后可在左边发现一靠海的村庄贝冢村，此时秀吉为了要征讨和歌山城而将部队进驻于此。在村中左上方屋子里可以看见秀吉和官兵卫以及蜂须贺小六正在开军事会

议，在村内下方还可以看见一位传教士ロレンソ，他自称是フロイス的弟子，是为了打倒擅用黑魔术的卡布拉而到日本来的。

出贝冢村之后再往南走，进入一山路后可以在尽头处发现高野山。在高野山内的寺庙中可以打听到高野山的山宝—龙神珠被天海盗走了，寺庙的僧侣会给你时の石，调查后面的佛像后鬼の肝会转化为妖幻の珠。出寺后在门口会遇到一位名叫桂小路采女的阴阳师要求加入，在入口处的寺院里也可以拿到大日经，一切装备完毕后就可以出高野山南下到龙の湖了。

龙の湖因为龙神珠被盗的关系，湖水已经干涸了，进入裸露在外的村庄里，由村中的寺庙里得知天海躲在村中上方的洞窟中。进入洞窟往左下走会遇到一位名叫龙玉的高僧（在结界后方），和她说话后她会要求加入，并且在旁边的宝箱里可以拿到龙王作雉刀和生魂の杯（战斗中使用可使死去的同伴复活），除此之外龙玉也会给龙珠（战斗中使用可恢复全体同伴部分体力）。再往下走到第二层洞窟时，可以在一沼泽尽头处发现天海，打倒天海后可得到阿修罗斩，而龙の湖也因天海魔力的消失回复了往常的模样。

和歌山井户城

解决龙神珠事件后，信长一行人再回到贝冢之村，这时先到村外和红色阵旗中找秀吉，接着便可以到下方白色阵旗中迎战敌军了。

部队间相性表

忍	足轻	枪队	弓队	铁炮队	骑马队	格斗部队
足轻		4	3	1	1	2
枪队	6		4	2	9	6
弓队	7	6		5	3	8
铁炮队	9	8	5		5	1
骑马队	9	1	7	5		6
格斗部队	8	4	2	9	4	

忍	火矢部队船	铁炮船	快速船	安宅船	铁甲战舰	南蛮船
火矢部队船		4	5	3	1	7
铁炮船	6		8	5	1	4
快速船	5	2		6	7	7
安宅船	7	5	4		4	5
铁甲舰船	9	9	3	6		6
南蛮船	3	6	4	5	4	

在合战画面中打败了杂贺军道领杂贺孙市后，孙市会要求加入，这时再往左走过桥即可到井户城。城中寺庙内右上方有一宝箱，里面放着大唐阴阳师，在寺庙外上方有一小木箱，往前调查即可发现进入本城内的密道，进入密道后遇见第一个出口即可出去。一出密道就会看见井户城城主太田定久（要站在他的面前和他说话，否则会掉入陷阱），打倒定久之后和歌山就算平定了，秀吉也班师回大阪了。

淡 路 岛

信长帮助秀吉平定和歌山后再次回到界之町，在界町的教会内会遇到フロイス，他会说出卡布拉已经借由黑魔术的力量成为魔物，并且占据了西边的淡路岛作为根据地，希望信长能同他的弟子ロレンン到淡路岛驱魔，说完后还会给信长武器南蛮打雷手。

到了贝冢村后可以在下方找到ロレンン，向他说出来意之后他会带你到村外乘船到淡路岛，上岸之后他还会要求加入，在岛上北边的洞窟中可以找到强力防具爱染明王兜。接着进入南边的洲本の村中，发现所有村民似乎都被卡布拉控制了，在村中的教会入口处调查会发现卡布拉之影，卡布拉会要你用同伴的性命来换武器师子王，而且才肯让你进去，没办法只好答应了。（可以先到村中宿屋处将不重要的同伴换上，交换生命后再到宿屋换回重要的同伴。还有，在宿屋第一次休息时会遇到天海亡魂的攻击）进入教会后首先会遇到天海亡魂的挑战，这一次天海会使幻兽变化，要小心它强力的咒术，打败天海之后卡布拉终于出现了！卡布拉的防御力非常强，要经过一番苦战才能打倒他，打败之后淡路岛总算是得救了。

最终决战

打倒卡布拉回到名护屋城的信长正接受秀吉的报告时，突然接到南蛮舰队正朝着日本前进的消息。舰队的领导人竟然是卡布拉，原来他已经借由魔力成为不死之身。信长听完报告之后立刻召集诸将，并且命九鬼嘉隆启用已经造好的船舰大安宅船，一场大海战就要爆发了！（此时阿国会来询问信长是否要替换同伴，这是后一次选择同伴了。）

画面转到合战画面，当信长逐一消灭南蛮船舰，进逼敌方主舰时，画面会切换到敌方主舰的战船上。在甲板第一层楼梯入口处会看见敌方司令官，打败司令官之后往上走到最上一层甲板，在船头的地方可以见到宿敌卡布拉，这时候的卡布拉不管是攻击力还是防御力都非常强，就算是第一次打倒他之后他还会再变身为恶魔，到底能不能消灭他就要看玩家们的运气了。

~完~

大航海时代 Ⅱ

完全攻略

前　言

自从西元 1519 年マゼラソ(哥伦布)环游世界一周以来,许多国家也纷纷从大西洋出发,于是揭开了世界性的海洋时代的序幕。

由于对海洋的憧憬所以才会有前作"大航海时代"的诞生。16 岁的少年在大海中自在的航行,无论是商品的刁卖、宝物的搜寻和有时候和海贼打仗、主角レオソ解决了无数的困难、一个人在海上成长着。

有时候想想如果人的生活场所、生活方式和"大航海时代"主角也不是 16 岁、那么航海的内容、方法也会全然不同。

因为这样想,所以为了前作"大航海时代"才会有"大航海时代 2"的产生。6 个人的个性、背景、及生活环境方式皆有所不同、所以这是非常有趣的作品。

"大航海时代 2"是始于西元 1522 年,是为复兴前作的主角而所做的。此次的冒险是以前作的主角的儿子总共六人男女为主。玩家可从意大利的冒险家到女海贼之中选出一个自己喜欢的角色来做航海的开始。

故事终于开始了,和你所选的角色在大航海时代里一起来创作属于你自己的大航海时代吧。

人物介绍

1　オットー・スピノーラ

平民出身的骑士,亨利8世最信赖的人。手段虽强硬,但却很温和就相兄弟般一样。

统率力	92	剑技	86
航海术	72	魅力	82
知识	61	年龄	25
直感	43	航海 L	10
勇气	88	战关 L	12

2　ジヨアン・フエレロ

フエレロ公爵的儿子、常在里斯本出现、是个爱幻想又有人缘的年青人。

统率力	78	剑技	82
航海术	75	魅力	89
知识	73	年龄	18
直感	85	航海 L	1
勇气	82	战关 L	1

3　エルネスト・ロペス

在大学教地理的贫穷教师，是个实践家看起来虽然软弱，但却是个富有人生理想的人。

统率力	78	剑技	55
航海术	92	魅力	90
知识	86	年龄	23
直感	82	航海L	11
勇气	62	战关L	1

4　ピエトロ・コンライ—

冒险家。父亲是个贸易商，是个喜欢喝酒，却又乐天。有人情味的人。

统率力	84	剑技	61
航海术	80	魅力	81
知识	75	年龄	33
直感	87	航海L	4
勇气	53	战关L	1

5　アル・ウエザス

一直等待着便成富翁的野心家，父亲是商人、从父亲的朋友那里得到心得。是个聪明又懂得利用的人。

统率力	80	剑技	42
航海术	86	魅力	80
知识	84	年龄	19
直感	65	航海L	1
勇气	53	战关L	1

6　カタリ—ナ・エランシオ

憧憬海军而入队进而成为海军中尉的美女，和哥哥的同事エルナン有婚约。

统率力	80	剑技	92
航海术	79	魅力	95
知识	65	年龄	18
直感	52	航海L	8
勇气	86	战关L	10

7　マシユ—

统率力	81	剑技	70
航海术	75	魅力	69
知识	52	年龄	27
直感	74	航海L	7
勇气	77	战关L	10

8　カミ—ロ・スネワアノ

统率力	71	剑技	60
航海术	72	魅力	68
知识	66	年龄	31
直感	78	航海L	3
勇气	51	战关L	2

9　ロツコ・アレメムクル

统率力	75	剑技	92
航海术	82	魅力	70
知识	84	年龄	65
直感	90	航海L	30
勇气	93	战关L	32

10　シヤハ—ン・ム

统率力	82	剑技	79
航海术	80	魅力	60
知识	84	年龄	19
直感	44	航海L	1
勇气	71	战关L	1

11　ロイト・スタラン

统率力	74	剑技	38
航海术	85	魅力	71
知识	60	年龄	37
直感	69	航海L	10
勇气	42	战关L	2

12　フランシスコ・サメド

统率力	71	剑技	80
航海术	55	魅力	65
知识	40	年龄	20
直感	43	航海L	8
勇气	79	战关L	11

大航海时代 2 的世界

所谓的大航时代是……

“大航海时代”是以海的冒险为题目所制成的模拟游戏。游戏是从 6 人当中选 1 人当主角。冒险的内容会随着主角的不同而增加金钱的交易、或和海盗的争斗，是以一个航海者的成长为主的故事。

目标和游戏结束

主角的目标

主角的目标是以逐渐完成任务为主。任务的内容在途中也许会有所变化，也会有所指示。

●乔安　发现普雷斯迪·乔安国

●卡塔丽娜　抱着为了找出哥哥和恋人的仇恨的决心

●欧德　扑灭依斯巴尼亚舰队

●耶鲁聂思得　制作世界地图

●毕耶德洛　发现黄金之国·耶鲁多拉多

●亚鲁　增加欧斯曼帝国同盟港

游戏结束

主角死亡、或至 1554 年 1 月为止尚未达成目标时，就会使游戏结束。主角死亡为：

A. 主角乘坐的船沉没，使之不能航行　B. 海上的水、粮食不足使水手死亡

C. 海上作战失败

序～海上生还的勇者们

‘耶鲁南、还活着’

‘说这话是希望号的船长、他是依斯巴尼亚的海军士官长，很有名望的一个人。

米加耶路(希望号船长)的船在海上被大船所包围，敌方的水手们攻了过来，想必这是一场非常辛苦的战争。米加耶路的手被敌兵的血染成红色。经过激战，体力不支的米加耶路终于倒下。敌兵于是放火烧船后而逃跑。在昏沉中米加耶路的眼前浮现了副官耶鲁南的脸、他是妹妹卡塔丽娜的未婚夫。为了他们俩人，无论如何一定要回到依斯巴尼亚。于是他叫着耶鲁南这个名字，但是却没人回答。“依斯巴尼亚舰队覆没”这消息于是很快的在欧洲传开。

英国的反击

“米加耶路的部队全灭“事件传入亨利王的耳里，他高兴的大笑说是进攻依斯巴尼亚的时机到了，于是召集欧德准备进攻。到底英国要如何来反击呢？

游戏开始

控制器和基本操作

主角/港口/舰队资料表示	选择/移动/画面的循环
组织指令表示	目的地移动指令实行/主角移动
速度变更	航海图表示
基本指令表示	港名/海上资料表示
决定/海上指令表示/与镇上的人交谈	取消

选择·决定

指令、着陆(海上)、移动目的地的选择，决定的程序。

1·游标(反转表示)是按十字钮选择

2·用A按键决定

数值的输入

数值输入的程序

用十字钮的→←输入杆，再和游标合并，用↑↓使数值上下移动最左的杆上如有游标时按→可得最大值，右端的杆上有游标时按←可得最小值，数值决定后按A钮确定。

Yes·No选择　Yes(是)·No(不)的程序表示是按A键用手式来选择表示

基本·海上指令表示

基本指令、海上指令表示的程序

基本指令表示

港和洋是按X键

海上指令表示

在海上是按A键

名字的输入　　为人物、船命名的程序

人名是以名字、姓的顺序做输入　　最多可输入6个字。

游戏的记录

店以外的场所按下选择钮便会出现记录的画面。

セーブ←把现在的状况记录下。

来ロート←提取卡带的记录。

环境←可选则年月日表显示、BGM的立体声或单声调和移动速度的快慢。

地名←可在地图上显示以前所去过的地方。

终了←结束游戏。

游戏世界的构成时间

一日24小时间在海上和在港内的时间经过皆有成度上的差异。在港内只要进去再出来时间就会经过30～90分钟。在港外就分4阶段了。画面上次亮时是表示4～8点、最亮时是表示8～16点、次暗时是表示16～20点、最暗时是表示20～4点、或在旅馆睡觉时可自由调整时间。

各国与主人公的关系

除海贼外的舰队和中立港外只要去攻打或投资它国同盟港使之成为自国的同盟港就会增加与它国的仇恨度。只要到一定的数值就会被它国舰队攻打。所以投资时和攻打船队时如情非得以千万不要加以投资和攻打以免造成游戏上的困扰和不便。

船员种类

航海士←在各国各港的酒吧和宿屋可找到一些航海者。在宿屋只要进行谈话即可让对方加入(等及要够)。在酒场要连续灌酒再进行讲话使之成为自己的同伴(有时候)。

船长←船的最高指挥者。旗舰的船长则是自己(提督)。

副长←只要拥有测量能力就能使他成为副长。在海上时就能使用指令来到以前所发现的港口。

主记长←舰队的会记师,能让你在交易所杀价到最低点、在造船场购买中古船、舰船新造都能省下不少钱。

首席航海士←比航海士还高一级且比其他航海士能获得更多的经验值。(想快升级时候用)

航海士←在入手船只时会自动从提督已外的人选出来当船长。

水夫←运航、视认、甲板

1、运航:跟船的速度有很大的关系。当水夫在比最低成员数低时就会降低速度,要快点去酒吧补充人数。

2、视认:当人数配给的越多时所发现的港口、集落范围就越大越广阔。

3、甲板←用来战斗用,当人数越多时斩入、炮击越有利。

大炮の种类	射程距离(HEX)	威力	价格(1门)
カノン炮	3	最强	360
ヲミカノン炮	2	强	80
カノン・ペドロ炮	2	并	40
カルバリン炮	5	并	250
ヲミカルバパリン炮	5	弱	40
セーカー炮	2	弱	5

游戏的进行方法

情报：在港口、宿屋和酒吧都可以收集到相关的情报和解决仕事的秘诀喔！也可以让其他航海士加入。只要平常时和酒吧女打的关系很好的话就可拜托她调查舰队、各国情报和告诉你仕事的解决方法。有的喜欢衣服、有的喜欢宝石、有的则喜欢听你讲在集落的发现呢。只要先送任何一个不怎么值钱的东西就可以问到她喜欢什么东西。之后只要对的话就可以拜托她作事喽。而在外面则可收集道这个港的特产和能让自己学到新技能的情报以及赚大钱的管道呢。

资金赚取以便利游戏的进行

入手管道：交易所交易、攻打其他舰队、跟收藏家或地图工所签约和做仕事赚取金钱和名声。

1. 攻打其它舰队：如任意的攻打而又打赢的话会造成对船主的贡现度下降喔！最好找海贼下手比较妥当。

2. 跟收藏家和地图工所签约：在外面所画成的地图和在集落所发现的珍物皆可拿来卖钱，也可让一些酒吧女喜欢你喔！

3. 做仕事赚取名声和金钱：最不好做的一个。既难做又难赚，赚的又少。

4. 交易所交易：最好的赚钱途径是能让你变成富翁的最快途径。

注：以上那 4 种都能增加名声。

名声高可以让你获得爵位

交易名声←仕事屋的仕事完成(海贼退治除外)或到各个港口投资，使自国的同盟港增加都会增加交易名声。

海贼名声←它国舰队全灭和完成仕事一海贼退治。

冒险名声←集落的发现和地图外的港口发现都会增加冒险名声，和仕事的借金取立都能增加。

爵　　位

当名声高时，国王就会召见你回去。当召见时本城的交易所会因急病而暂时休业?? 且也不能让伙伴加入!!! 也收集不到情报??? 很怪吧，回去之后国王会派给你事情做，做完可以升官。通常是说要试一试你的技能而叫你去购买商品，所以本城的交易所才会临时暂停的休业。但爵位一高就会叫你去找一个东西很麻烦，不会太难过的。(参照火焰壶入手法)

基本指令介绍

在海上和在港内按 X 钮就会出现指令分上下左右和中间各有一个图形，不按方向钮再按 A 钮就代表执行中间的指令。按下方向键就可以选则指令。

上←船的指令

1. 舰船情报←表示主人公的航海等级和战斗等级和所有的舰队的情报。可以十字钮更换船来变换船的资料。

2. 队列变更←可改便船的顺序以在战斗时有利。

3. 舰船处分←丢弃船。丢弃了再也要不回来了。

右←人事指令

1. 人物情报←可看所有人的资料。包括职业、姓名、年龄和国籍、能力值等等。

2. 给与设定←更变航海士的薪水。来挽留一些快要跑掉的航海士。

3. 人事变更←变更船长、副长、主记长、首席航海士和提督所搭的舰船。用来配给船只给航海等级高的人。

下←荷物指令

1. 积荷情报←看所有舰船的积载物品，如水、粮食、资材、弹药和要交易的商品。

2. 积荷编成←改变船上的积载物品和数量。如要卖商品就把要卖的集中在一堆，这样才卖的比较多钱。

3. 积荷一览←看所有的商品名子和数量。可以一起看所有的商品，以便利买卖。

又←水夫指令

1. 水夫编成←舰队之间水夫的便更。如要卖船时来调整水夫。

2. 船内配置←变更船的运航、视认和甲板。和别的舰队对打时使甲板值增加就能使敌人受伤更大。

3. 粮食割当←配给水和食物给水夫的%度。快要没粮食时可以调整，但要注意水夫的健康度。已免造成水夫快速死亡。

中←其它指令

1. 发现物←看以前在村落所发现的珍奇事物。很无聊时可用来看一看，以免玩到睡着。

2. アイラム(道具)←观看、使用或装备。最大只能有 20 个而以。

3. 航海日志←观看近期内发生了什么事。如忘了接了什么仕事时可以观看。

航海图指令←任何地方按下开始钮就可以看，其中青色点是自己目前的所在位子。

地名指令←可以知道以前去过的场所在航海图的什么地方，正确的自己要去找。

4. 按住 L 钮画面左右会出现资料。由左至右由上至下分别为：

XXXXX：表示现在的交易名声有多少，最大 50000。

XXXXX：表示现在的海贼名声有多少，最大 50000。

XXXXX：表示现在的冒险名声有多少，最大 50000。

XXXX：表示现在有多少钱(9999)以内

XXXX：表示现在有多少钱(万)

右边的则是：

15XX:XXX·XX

表示现在的年月日:XXXX

XXXXX:表示这个港现在的商业度(最高1000)和已投资了多少钱(最高50000)

XXXX

XXXXX:表示这个港现在的工业度(最高1000)和已投资了多少钱(最高(50000)

XXX%:表示现在的物价

XX:XX:表示现在几点几分

各场所只指介绍

宿屋

1. 航海者情报:可由航海士中获得情报(名字前有星号代表是自己的同伴。
2. 仲间に诱づ:可让别人加入,如果对方愿意会开出薪水的价码,答应他就会加入。
3. 港の情报(首都外):可知道此港的支持度。
4. 宿泊:可选择0:00～23:00出发。

港

1. 出港:水夫人数、水、粮食不足不能出港。
2. 补给:水、粮食、资材、火药的补给。

重要指令解释

舰队指令

●提督:提督名字　航海等级战斗等级

●回旋力:船的旋转(改变方向)力

●推进力:船的行动力

●耐久力:全体的耐久力

●乘组员数:全体的水夫数

●炮门数:全体的炮门数

●战斗力:全体的总战斗力

●舰队:舰船的模样

●全补给:所有的船所剩下的积载量把水和粮食补到最满

●积入/积出:决定物资的拿出或放进去。

●自动:把所选则的船水和食粮一半一暗的同数补给到最满。

3. 系留(只有首都有)　保管船只

●保管:能帮你保管1～5艘的船。●配备:领出保管的船。

●交换:现有的和保管的交换。

港的画面

1. 右上角表示年代、月、日
2. 右下角表示时间
3. 按住R钮可看到3排字:

XXX地方:表示现在在那里

XXX 中立港、XXX 同盟港:表示是那个国家的同盟港,或中立港。投资时不要搅错了以免使贡献度变负的。

XXXX:表示现在所在港口名

交易所

1. 商品购入:购买商品,如有此同盟港的免税证(4、10月换新)可省下20%的税。

2. 积荷卖却:卖掉船上的商品。

3. 商业投资(首都除外):可投资1~50000,如使此港成为港自国同盟那么就会增加自国的贡献度5。

4. 相场·物价:看各商品的价格(每港都不同)。

酒 场

1. 酒をおごゐ:喝酒、也可以收集到情报。

2. 水夫を雇づ:雇用水夫(之前最好先用酒をおごゐ的指令雇的水夫才多)

3. 水夫の解雇:解雇水夫

4. 自慢话:把发现物说给酒场女知道。

5.ブレゼント:赠送酒吧女在道具的服饰品。

6. 调查依赖:调查他舰队目的地。

7. 情报を闻く:问仕事的情报。

8. 航海者と话す:收集情报

9. 赌博:赌21点(规则一样)

ギルド

1. 仕事の翰旋:共有五种仕事可以供你选择

●借金を取立てる:会要你到XX港的银行去接受委托到了以后会叫你去向某某人要回金钱。如不知道可到酒场去搜集有关的情报,之后只要照着由酒吧搜集到情报的去;就能找到那个人。拿回钱后就可以回到原来的银行去了。

●商品を输送する:会要你到XX港的交易所去;到了以后便会把某某商品交给你。并吩付你要送到XX港的交易所去,到了以后便就可以收到报酬。

●商品を购入する:会要你到XX港的交易所去;到了以后便会交给你钱要你替他购买回XX商品。如不知道要到那去买的话也是可以在酒吧得到情报;之后只要买到他所要的商品、数量后就可以回到原来的交易所去拿钱。

●手纸を配达する:接受了这件仕事后;仕事屋的老头便会叫你去送信去给XX港的老头。送到后就再返回到原来接受仕事的港口便可向仕事屋的老头勒索输送费。

●海贼を退治する:会要你去打垮海贼舰队X个;之后再回来就可由仕事屋的老头拿到退治费。

2. 国の情报:看各国与各国之间关系的情报。

3. 港の位置:观看各港大概在世界地图的那里。

教会·寺院

1. 礼拜:向神祈祷,可有效的防止灾难。

2. 寄付:捐钱,可有效的防止灾难。

道具、装备屋

1. 购入:购买商品

2. 卖却:贩卖道具

造船场

1. 舰船新造:制造新的船舰,工业度越好越能建造好船、也越快。

2. 中古船购入:买中古船,工业度越高越能省下很多钱。

3. 船体修理:打战后、台风后都要修理。不然速度会和防御力都会下降。修理费视损坏程度而定。

4. 卖却:有多余的船可以拿来卖。(像打完海贼后)

5. 改造:改造可以防止灾害和安装大炮等

银　行

1. 预金:可寄钱 1～1000000。月有 3%的利息。

2. 出金:将寄的钱拿出来。

3. 借金:向银行借钱,月付 10%的利息;能借多少是看你的爵位而订的。

4. 返济:还钱

●船首像:可以防止很多灾害。

●武装:有 6 种威力、射程不一样的炮。

炮名、射程、威力、价钱

大炮の种类	射程距离(HEX)	威力	价格(1门)
カノン炮	3	最强	360
ヲミカノン炮	2	强	80
カノン·ペドロ炮	2	并	40
カルバリン炮	5	并	250
ヲミカルババリン炮	5	弱	40
セーカー炮	2	弱	5

●积载割合:变换乘组员数、基载火炮数。

●船名变更:改便船名

3. 工业投资(首都除外)

可投资 1～50000,如使此港成为港自国同盟那么就会增加自国的贡献度 5。

占卜馆

1. 人生运:占卜你的运气
2. 仕事运:告诉你还有多少的经验值升战斗等级、航海等级和缺多少名声就会升爵位。
3. 恋爱运:恋爱的占卜
4. 仲介运:航海士的运气和忠诚度占卜。

地图工房

1. 契约:航海情报的贩卖必须在有签约的才能进行贩卖。在不同的地图工所建立新契约那旧契约就会破弃。

2. 技能学习:地图制作的技能学习,但有必要的能力值才能学习。价钱视名声、爵位而定。

3. 地理报告:贩卖航海的情报。

4. 地图确认:如有拿到宝图的话就可以拿去确认在那理。

收藏家

1. 契约:集落珍物的贩卖必须在有签约的才能进行贩卖。在不同的地图工所建立新契约那旧契约就会破弃。

2. 发现物报告:将在集落所发现的东西报告出来。

3. 集落的情报:告诉你那边的附近有集落的情报。

王宫·总督府

1. 晋见:请求王面会。

●势力情报:告诉你本国有多少同盟港。

●私掠许可证:拿了后就可以正大光明的强夺别国的船队。

●免税证:在同盟港内不用付 20%的税金

2. 亡命:去投效它国

3. 资金援助:请求王能给我一些钱的援助。但很少,公爵也才 100000 元而以。

4. 船泊援助

请求王能给我一艘船的援助。也是给你很烂的的船。不过有总胜于无。(可以拿去卖)

海洋的画面

1. 不按任何一键在右上角会有年月日的显示。

2. 按下 L 钮画面左边会出现资料。由上自下分别为。

●回旋力　●推进力　●耐久力

●全积载:表示剩余的水和食物占多少%。

●监视范围:表示占了总船员人数的多少%。也就是有多大的监视范围。

●乘员组数:表示现在的水夫数在船的最大水夫数有占了多少%。

●体调:一定的数值以下水夫会开使死亡。所以一定要常常注意。

3. 按下 R 钮右方也会出现资料画面。由上自下分别为有 7 项。

●15XX　XXX.XX　表示现在的年月日。

●箭号:表示现在的风巷向和强度。●船:表示航线和航速。

●简号:表示潮流方向和速度。●筒子:表示所剩的水残量。

●面包、肉:表示所剩的食物。●XX 日目:表示已经出海几天了。

海上指令

右:上陆　陆地、集落上陆。港口寄港。(不能有山、木联接)

中间:港移动　自动到以前到过的地方(必须要有会测量技术的副长)。

按 Y 钮:目的地移动　画面内,指定移动。

上陆地、集落指令介绍

1. 陆地

●出航:出航　●应急修理:暴风雨、海战过后修理船只。

●探索:寻找水或宝物。(特定的地方)●待机:等暴风雨过。

2. 集落

●出航:出航

●财宝探索:探索财宝,有一定的友好度才能发现。

在海上按下 A 钮就会出现,也可以使用 X 钮指令。分别由上下左右中间来做一个简介。

上:监视　用来观看其它舰队提督、多少艘船。这样才不会误碰海盗。

下:交涉　探听附近的船的目地。如是海贼就会跟你说:笨蛋,你知到我是谁吗?之后便就开打。(夜间 21:00～5:00 不能开战)即使跟他讲话也只会说他要回返本国。

左:战斗　和附近的船打仗,如附近有自国舰队或与要攻打的船主国家舰队的话就会加入战斗来帮忙。

●欢待:友好度上,一次消费粮食 2,越好的宝物友好度越高才能找到。

●食粮掠夺:抢夺食物,水夫会减少。魅力也会下降 2。(抢一次)

●待机:等暴风雨过。

海战须注意的事项

1. 胜败的条件：

A:敌旗舰耐久度 0　　B:敌旗舰水夫数 0

C:单挑胜利　　D:敌旗舰战场脱离

2. 对手决定：

开战前会显示出对手的名字、国籍(不要打到和自己相同国籍的船队)战斗等级和船的好坏多寡以及水夫人数等,都是要考虑的。

不要打太多国家的舰船队以免被多国连军 K 死。有时后还会一出港就会忽然遇敌呢,所以出港之前要先记录,免得连对方都还没有打到就魂归西天了。从此再也没有任何一人看到你,你在航海史上消失了。

3. 战斗前要调好位子和方向,因为战斗前的位子会影响到战斗。战斗中的方向要改变是很困难的所以要注意一下。而且最好是在港外战斗。

4. 突入!

如果舰船多的话,一开始就要包围敌旗舰让你能快速打败它。且其它船也跑不掉,但要小心敌旗舰。当水夫数不够时会来个一起打或你旗舰水夫数比敌旗舰的还多时你去跟它一起打它包准会跟你打。

5. 战后处理

可拿到对方的船(战斗中要快速解决敌旗舰,不然其它的船会跑掉),钱不够可拿去卖。但要每艘船都有水夫不然战后没办法移动。

海战指令

1. 有 6 种分别为移动、攻击、情报、作战、道具、脱离。

移动:跟此船的推进力、回旋力有关。炮击时船要侧向敌船才行。

攻击:攻击邻近的船和炮击范围内的船泊。

情报:可看自舰队的人物情报和舰船资料。也可以看敌人的来判断是否要一起打或炮击。

作战:调整其它船的做战方法。有分全体和各别,看是要炮击还是要专门攻打敌旗舰都可以,只是不要对方包围就好。

道具:装备道具栏里的防具武器以打击敌人。

脱离:到战场的最里边就可以使用这个指令来逃脱。

一骑讨

有分 3 种攻击和 3 种防御而数字代表强度,一方攻击一方就防御。突く对仼无效、斩る对受ける无效。如无法猜出对方的攻击那就在防御时专挑高的管它是防那一种攻击,至少被打到也比较不会了那么多的体力。如果刚好防御起来那就赚到了。

攻略开始

开始航海冒险

一开始便看到ヅヨアン躲在屋边在做什么呢，原来是怕ロッコ说教所以就躲在屋子边边。奇怪，到底跑到那里去了。小孩子都这样不过；他到底会跑那里去呢。

被你抓到说教又要很久，还是到酒吧去吧。到了酒吧后由ルチマロ中得知刚刚ロッユ到这里来找过了，并吩咐要我赶快回来，说有急事要讲。没撤了，连酒吧都不能去只好硬着头皮回去。原来是要主角开始去外面旅行便叫ロッユ协助之后；再到酒吧去报告这件事吧。

到了以后便大大方方的走到ルチマ的面前去诉说其将要去海外旅行了。她们得知后便投资了主角 1000 元说要他好好的做不要让她们失望。这时ルチマ说说后就跑出去了。回来之后便叫你回去说是母亲在找，要我们晚上 10 点到 12 点回去找他。再到教馆去有个伙伴会加入！说是要去东方的日本去传教希望我们能带他去。不过在这之前到神父那里的话也会收到钱，有 3 样回答可以选择，由上至下为；拿他的钱、把神父的钱捐出去和不拿神父的钱。从教馆出来后大概也是十一二点了如不是就到宿屋去睡觉到晚上 10 点到 12 点吧。回去之后便见到妈妈，由妈妈口中知到父亲是要我去找出传说之国，就便由手中接下银の发饰(可卖钱)这样一来不就资金充足了吗。隔天就到道具屋去卖掉来当做是旅行的资金吧。在此又知到父亲是个很严肃的人，儿子要去旅行又没给钱只有给一艘破烂船，严也要有个程度太苛了吧。不过；当把银の发饰拿去卖时才知到在道具店已留下一把细剑，珍是假威严，其实怕儿子出意外怕的要死。(如觉得钱不够，那就把剑也给卖了吧。)

其实这块游戏只要有钱就万事 OK 了，所以现在要带你去赚大钱包你只要重覆 1、2 个小时就可赚到好几百万喔!!(其实是某个主角所得到的情报而以，我只是为了游戏上方便进行而已……。)而爵位名声也没用，只是能让你在向银行借钱时能借比较多而以，在酒吧雇用水夫比较多人而以。所以说在这一块游戏里只要有钱就好办事了。现在就到酒吧去吧，雇用个 20 人就好了。

地中海

一开始只有最烂的船只能载 30 人能载的空间也不多所以一开始便要跑到地中海的アラナ(亚典娜)港；进去之后就把粮食数调到可供给 2 天的航行就好。进去之后就到交易所去买艺术品，有多少钱就买多少钱。不过要有足够的钱去买粮食(2 天)买好之后便出港再往上走可航行到一个叫イスタソブール的港到了此港再卖掉美术品又然后再买绒毯去亚典卖如此的返复几次等到存了有 55000 元后再买一艘キヤラック级的船并把原来的船给卖掉，要顺便改便积载(因为目前是要在商业方面用的所以人不必要太多只要 50 人就嫌太多了。然后再继续以一样的方法去行商存了 100000 元在去买船ベネ做ツイアソ・ガレアス级的船。然后还是一样继续行商看你要赚多少钱就赚多少。对了，在自己常去买卖的港最好多做商业投资让其商业度高一点，那买东西就比较会很便宜(特产品)如此下去你不久就会赚到很多钱，赚到你会烦不过赚越多就越方便像本人就在这儿赚了 230 多万元。

接下来就到アムスラルダム港去买航海的必须品；经纬仪（必须要有要不然得到情报也没有用，所以一定要买）买了后就到地中海去逛一逛吧。

首先，先到位于地中海出口的セウタ港去投资；使之变为自己的同盟港也要和酒吧女打个好关系以便以后的仕事可以请教她帮忙。到了酒馆后再到酒吧女那里去。先用对话，如没有多大反应就转为第2个只令“送东西”不管是送什么接下来就可以探听她喜欢什么了。像有的就喜欢听你的发现物、有的喜欢宝石有的则喜欢衣服类的赠品。送对对方喜欢的东西就会很快的喜欢你而自愿帮你做很多事喔。

再出港来到地中海的一个小岛上的バルマ港里有地图公所喔，可以让你多学到一项技能—画地图。不过好像没什么用只是让你能和他签约而以，用地图来卖钱钱又少；所以可以不用进去。

地中海中也没什么特别的只有在东南部有一条河流里有5、6个集落可卖到30000元。而河的入口就有收集家，但要注意的事是；粮食要充足。当食物已消耗到只剩下一半时就要记录一下以免死在半路没人知到。这是在进去河流时要特别注意的，在入口记录一次、粮食剩下一半时也要再记录、越远洋时也要记录、……。总之不要嫌麻烦要不断的记录免得提早GAME OVER那就划不来喽。

总之地中海是没什么重要的。我们就往非洲下去吧。

非洲

接这我们就绕着非洲往下走，可以把运航、视野和甲板分别调成60%、40%、00%因为不是常常再战斗所以就可以把板调到00%要战斗时再把它调到100%、如果要打就用人海战术（人一定要比别人多），如果是单挑的话……。

接下来在北28西17的地方有个港，不过没什么特别的。但要注意的是要常常利用占卜馆占卜自己的新加入的航海士，看看是否带有恶运如果有就必须找机会把它踢掉以免在航海时碰到暴风雨。并不是偶尔会遇到而以，而是有航海就必会遇到2、3次的地步。如没有办法踢掉的话就要到教会去求神保佑了。

出港后就往下航行在北20西17又有一个港里面只有银行和道具屋喔，在道具屋里可以买到老鼠药来预防鼠疫。正好有教会就进去捐个钱和奉献一下以保航海的平安，通常如果没有恶运的伙伴都不会让你遇到暴风雨的，只有一些特定的地方会遇到怪事情。如；北欧有一条河流会有美人鱼会唱歌给你听让你会很多水夫跳船。接近北欧的北极地方有幽灵船喔。和南北美洲的交界地方有龙绻风，让你除了食粮以外的东西全部消失……等等，不能防止。出去后就沿着海岸线走吧。

（如果怕在半路因没粮食而死掉的话可以在出港时把食物用的很多水用的很少资材少说也要20。航行时水不够可以在外面搜索，所以只要捏拿的好可使本来只有十几二十几天的旅行便成三、四十天的旅行。）然后在北6西5的港旁边有一条往上的河流里有一个集落和一个港（里面有卖金子！）

之后出来再沿着海岸线走，到了南5东12的地方有一条河流不过也没有什么东西，但如果是别的主角的话就会有集落但第一个主角是不会有的。然后再往下走到ルアソダ港时

更要特别的补充一下，因为下一个港很远而且风速大又是逆风所以很难航行。到了以后粮食大概也消耗到快没有的程度，要赶紧的补给再继续航行以赶快破关。

之后再继续航行会开始有卖珊瑚、象牙等高价位的商品的港，运到地中海可获利2倍以上，但也不比买卖绒毯和艺术品还好赚然后再继续航行中途有不少港但也没特别的，只有在アリソデイ港有卖麻、染料、金、铜矿石、鹿麝香等比较特别的港。

波斯湾

再上去就是波斯湾了也是没特别的，但会在这里发生事件。注：在北欧有卖防A的铠、亚洲南部和日本有卖攻A的剑或刀。

注：在这一块游戏大航海时代2中最主要的是要过事件；而这一块游戏的港口实在太多了，所以以下便是第一主角会发生的主要事件的大概攻略法。（至于其它的港实在是太多了；而也会因主角不同而有所变化。所以其他的就省略了。不过重点我也有写出来，所以应该是会可以过关才对……。）

像第一主角的破关条件是找到流传中的传说之国；而事件的发生是在固定的港口，如时间超过就会在附近的港口发生。像这种漫无目地的游戏最主要的是要过事件而已，至于打战的秘诀和赚钱的必胜途径也写在前面了。如果嫌在攻略上有不精采的地方就可以自行去找寻。以下就是主事件的攻略法。

1. 本国王子被绑架事件：在时间一到就会发生（要离本城很远才行）：在打败主谋人后回到本城就会解决。通常在亚洲附近发生。

2. 讨厌的女海贼：时间一到就会碰到她好多次很难缠。

3. 在本城的酒吧女ルチマ被绑架了；在遇到女海贼2、3次后就会发生，其中好像不是那么简单。而是关系的一桩大阴谋呢。

4. 火炎壶寻找法：你在国王要你做事要给你生爵位时会派你做一件事，那就是搜找出火炎壶。解决方法：先到酒吧去探听情报，由酒吧女口中得知仕事屋的老人会知到。到了仕事屋会又叫你去某某城的仕事屋打听，又到了以后会跟你讲某某个人知到要你去附近港口的酒吧打听。打听到有关那个人的位子，然后再去就会碰到那一个人向他说明后便会卖你火炎壶的地图只要在拿到后到地图画XX的位子进行上陆探索就可找到。（在地中海东南部的河流里）

5. 遇到第6主角：在イスタソブール港时间一到就会遇到，在遇到后就到中东（波斯湾）的ハスラ港就会遇到他妹妹。之后再回去イスタソブール港就可以；并会又由商人口中知到传说之国和被绑架的酒吧女情报。然后就会叫我们去红海的异教馆去。

6. 帮助复国：到波斯湾的一个港（有异教馆又不能进去好像是收藏家的房子），先到异教馆去再去左下角的屋子，由里面的主人得知自己的父亲知到相关的情报便就回到本城去见父亲，回去后忽然就出现了策5主角说他以找到黄金之国了，而就顺便问问他有关圣者之仗的事情。而他说在非洲的东北部要我们自己去找才能享受到其中的乐趣。之后再回到波斯湾去跟王讲话再去道具屋讲话，由道具屋的老板口中得知别国以来攻打便再回去和王讲话然后就在要出港时女海贼就会出现。出港后就会有5艘战舰队打过来只要趁其一艘舰队离其它舰队很远时就进行战斗，战完之后再回到城里就可由第5个主角手中拿到圣者之杖，

然后将圣者之杖交给国王后便会送你王家的宝冠。可卖150000～220000元呢！而且也会收集到有关日本的情报，到了日本伙伴中的传教士便会离开。在这里只要将日本其中的一个港投资到工业度1000的话就会有能力制造铁甲船喔，可载300人、100门炮、防御力100、装载全满可航行12天！！有兴趣可试试看。之后在回到本城后传教士由日本寄来一封信，看了一看发现有点不对劲就又马上赶到日本去。到了之后便知到要去南美洲去；可能有酒吧女ルチマ的情报便又火速的赶到南美洲去。到了南美洲的某一港(不一定)里每一间的去看看，忽然就会在酒吧里传出吵杂声，便去看一看。然后就会就会救到酒吧女之后会要你在早上出港，出港之后便马上进入战斗出画面。幸好有女海贼出面才免去一场战争。谈和后就会帮你打仗，航行了不久就有一批舰队，仔细调查一下发现都是海贼，但只要攻打一个叫做死神・ルドルフ的舰队就可以了。打败后就能回去本城见父亲，见了父亲第1人就破关了，并欣赏到有关自己破关的相关资料和精彩的破关画面！！。

歌 舞 伎 战 士

完全攻略本

故 事 介 绍

有一个由七个惑星所组成的宇宙，只要住在这个宇宙的人都享有充分的自由和快乐！德川家光将军给予人人自由平等的权力使得人们天天过著幸福快乐的生活。但是有一天出现一个名叫天齐的人，这个天齐的手下五卫门将家光将军暗杀，天齐并自封为将军，天齐本身是王公贵族出生，在他后来获得家光将军的信任后便逐渐掌握大权，天齐在成为将军后便发布数条荒唐至极的命令！这些荒唐至极的命令如下：享乐是王公贵族的特有权力，歌舞伎这种国伎只有王公贵族能享受，就连表演歌舞伎的艺人都只有王公贵族的人能担任，原来享有盛名的艺人则全部被天齐除以死刑不论男女老幼都不放过！还有个更荒唐至极的命令就是要保护怪物使它们能安心的生活只要有杀怪物或对怪物不利的人一律处以断头绞首或牢狱之刑，主角洛克和青梅竹马的恋人玛琪二人均是在幼年家人就被天齐害死而成为孤儿的人，他们二人均是由叔叔甚五郎所养大，他们从小便立志要除去天齐报杀父母之仇，但是叔叔一直阻止他们二人，就是怕他们二人因报仇而送掉性命，他们二人和叔叔甚五郎住在一个不知名的小村，叔叔甚五郎是一个伟大的发明家，他的发明造福许多人，叔叔原本是住在繁华的大城市但是在繁华的大城市都被天齐的爪牙所控制，他为了不要洛克和玛琪被天齐杀害因而就移到一个没有天齐的爪牙势力所控制的小村，随著村子的进步人们生活水准的提升，原本一个不知名的小村也成为一个小城市了，也因此引进歌舞伎剧场来供人们娱乐，但是因为位处于偏远的乡下因此没有王公贵族的艺人肯来此处表演，因为有了歌舞伎剧院后不能没有表演的艺人，因此便请本地有学过歌舞伎的人们来担任艺人，洛克和玛其在每天上完课之后唯一的兴趣便是到这个平民歌舞伎剧院来观赏除掉恶人天齐的戏剧，有一天洛克和玛琪在观赏除恶人天齐戏剧的途中来了一群天齐的爪牙，这些爪牙是此地新的掌权者，他们代替原来的人民自治将此地划分为天齐的权力范围，这些天齐的爪牙并将艺人们都抓走并处以死刑，看到这种情况的洛克和玛琪心里又燃起复仇之火，二人决定向养育他们多年的叔叔甚五郎辞行后出去打倒天齐，顺便在途中他们二人从小修练歌舞伎技巧在长大时能为价值千金的艺人，不过他们最终的目的地当然是打倒危害人民的天齐，这便是歌舞伎爆笑剧场的序幕。

人 物 介 绍

主角　艺名洛克　ロック本名:花川户　助六

他是歌舞伎爆笑剧场中的主角,有作曲的能力,是一个能自编自导自演的艺人,擅长火系的歌曲能使人热血沸腾的歌曲便是主角洛克最拿手的歌曲。

女主角　艺名玛琪　マッキー本名:三浦　扬卷

她在剧中是主角洛克的初恋情人,由于她具有可爱的脸蛋和甜美的声音因此在她初次登台表演时便有许多誓死支持她的歌迷,也成立许多她的歌迷俱乐部,她擅长能使人从创伤中振作的回复系歌曲,在剧中后来的角色据说会让歌迷们将此剧的导演和编剧杀死……?她的观众清一色的男生。

男配角　艺名弁庆　ベンケイ本名:武藏　弁庆

他是一个势血的男子汉男人中的男人,也是一个标准的单身贵族,论体力论攻击力没有人比得过他!但是他是一个不折不扣的音痴!因此没有欣赏歌曲和唱歌的能力,这就是歌舞伎爆笑剧场中令人捧腹爆笑的地方!

男配角　艺名法界坊本名:三团　法界

他虽然身为六根清净的出家人,但是他却有一根不净,这一根就是色,他不但犯了色戒而且还是女人的公敌偷窥狂,他喜欢在女人冼澡时偷看!不过他可是歌曲的一代宗师。会使用所有歌唱器具,是一个会所有歌曲的高手。只要是来观赏他精彩演出的少女观众都会被他毛手毛脚。

男配角　艺名次郎吉　ジロキチ本名:子角　次郎吉

他是一个义贼,由于他偷东西的手法干净利落因此自称为华丽牵羊手,他具有高尚的品味高级的嗜好,也对于高尚的歌曲颇有研究,当然也会唱歌,擅长提高人们士气和能力的歌曲,是盗贼集团的首领。

男配角　艺名自来也　ジライヤ本名:自来也

他是一个 IQ300 天才,由于他的智商比别人高出数倍因此使别人忌妒他和怕他因此便被人们所放逐,就连远在帝都的天齐都耳闻他的大名而派人除掉他,他的性情孤僻古怪又是一个很骄傲的小孩,喜欢对人恶作剧,对歌曲略知一二。

男配角　艺名藤娘　フジムスメ本名:藤进之介

他长得很美,身材算是最好的,但是一看他的本名就可以知道他是一个男人,他可是京都首屈一指艺使,他也会唱一些好听的歌曲。他的观众有男有女。

男配角　甚五郎本名:左　甚五郎

他是一个天才发明家,他的各项发明已经造福世上的无数人类,他会在洛克一行人遇到困难或有难时突然出现来帮助洛克一行人度过难关。

女配角　艺名小琪[小七]お七本名:八亲　七

小琪又名燃烧火女小七原因是因为她所点燃的大火可以连续燃烧七天七夜而不会熄灭,她本来是一个人人避而远之的少女,但是后来她所住的村子来了一个名叫消火水男辰五郎的消防队员后她的命运便改变了!她因为有一个不但能消去她的热情之火也深爱她的男

人因此不再会因为她的火而使人避而远之了!她和辰五郎二人互相喜欢对方,二人一起拜法界坊为师,擅长热情如火的歌曲,她和长五郎二人一个是擅长深情如水,一个是擅长热情如火的歌曲,因此他们二人的热恋景像是可想而知的了。据说她已经使得许多观众被火烧头发。因此内行的观众都会身穿防火衣前来观赏。

男配角　艺名辰五郎本名:目组　辰五郎

他是一个富有正义感的消防队员,又名消火水男辰五郎他擅长深情如水的歌曲,他是歌曲一代宗师法界坊的徒弟,因此他的歌曲能力是可想而知的,他现在正和燃烧火女小琪二人互相热恋中,只要是观赏他演出的观众没有不被他喷的一身淋湿的!因此内行的观众就会身穿雨衣前来观赏。

女配角　夕风本名:兵　夕风

她是一个具有召灵能力的神秘女性,没有她不招到的灵魂,只要是她招到的灵魂都可以将灵魂本身的能力加以运用,她本身沉默寡言,而且经常闭著眼睛,她只有在有人惹火她时才会睁开眼睛来加倍修理,虽然她很沉默寡言又看起来不太好惹,但是也有许多观众喜欢她这种沉默之美。

男配角　景清本名:景清

他是一个很酷的男人,也因为他的酷而受到很多女性观众喜爱,他本身有将怪物死后的灵魂收服并且将力量化为自身所有的能力。

操作介绍

摇杆手把操作方法介绍

十字钮:使人或游标移动至四面八方

A 钮:实行命令,调查或开宝箱,增加购买的物品数量

B 钮:取消实行命令,减少或不要购买物品 X 钮:出现指令视窗

Y 钮:改变行进命令 R 钮:改变画面上人的样子

游戏开始方法

将卡带插入超任主机中,在插入卡后便可以打开主机的电源之后便可以在等一会儿后看到歌舞伎战士的标题画面出现,此时便可以按下摇杆手把的 START 钮来进入游戏。

一开始玩便可以选初公演这个指令来开始游戏

如要接上次所玩的游戏可以选择再公演来玩上次所玩的游戏记录回到上次所玩的进度

共有三个记录档案可供记录存取,可以在分布于各地的蓝色地藏佛像来记录游戏档案,如果在玩游戏时突然切掉主机的电源开关就有可能使游戏的记录档案全部消失,如果是按下主机的 RESET 钮来回到标题画面就不会使游戏记录档案消失

指令介绍

歌武器:就相当于一般 RPG 游戏的魔法

在使用歌武器时先要决定使用的人和要使用的魔法,先会使用的是攻击系的歌,接下来是治疗系的歌,其它系その他的歌,补助系的歌

曲子的位置变换法

首先选择位置をかえる更换位置这个指令可以使曲子来更换地点将这些要更换曲子都

更换好之后便可以再选择想要更换的地点后使用完成おわゐ这个指令可以将原来的曲子改变位置,如果临时不要更换曲子时便可以按B钮来取消实行命令

道具使用方法

首先选择要使用的人和要使用的道具或宝物,接下来再依其功用而来选择要使用的人

在使用道具时会有以下几中选择首先是治疗品,其他物品その他,装备品,战斗用品道具的位置变换法

首先选择位置をかえる更换位置这个指令可以使道具来更换地点将这些要更换道具都要换好之后便可以再选择想要更换的地点之后使用完成おわる这个指令可以将原来的道具改变位置,如果临时不要更换道具时便可以按B钮来取消实行命令

系统介绍

十八番:就是十八般武艺特殊技能,和歌武器不一样,因此使用后不用消耗声力,各人的十八番都不一样,有些是会在战斗时自动使用

状态画面介绍

选好状态这个指令后会以下这些能力值

两役者:两就是RPG游戏中的等级,也就是随著经验值的提升会加等级

あと尺:这是还剩多少经验值就可以增加等级的意思,尺就是RPG游戏中的经验值

体力:现在的体力/最大体力,只要体力到0时即为死亡

声力:声力值就是RPG游戏中的MP魔力值

攻击力:基本的攻击力和攻击回数只要互相乘好后便是攻击的数值,但是随著敌人防御力的增加而会使攻击的数值有所变化,如果攻击的回数值到达最高值即会出现最强的攻击

命中率:能打中敌人的准确率

守备力:基本的回避回数值和守备力相乘好后便是防御力,如果回避回数值到达最高值即会毫发未伤的闪过敌人的攻击

回避率:能躲过敌人攻击的准确率

素早ゑ:敏捷度,这个是决定在战斗时由谁先攻击的攻击顺序

歌唱力:这就是使用歌武器时的效果

精神力:这就是敌人使用歌武器时对此人的攻击效果

设定指令介绍

おわる:结束设定步き方:行进方式

けいかいする:这是保持警戒的行进方式,因为特意闪避而会不易遇到怪物

てちをさがす:这是要特意寻找怪物的行进方式,以这种方式来移动会很容易遇到怪物,要升级赚钱时就用这个指令

ちようさする:这是以边走边调查的方式来前进,比保持警戒行进稍微容易遇到怪物,但是这个好处是有可以调查的地方或可以穿过的墙壁时就会出现? 这个记号表示前后顺序改变各人的方法

首先选择要改变的人后再选择要移到的位置，和另一个人互相交换位置

步くほやさ:这就是走路时的速度，ふつう是普通速度，はやい是快，すごくはやい是最快速

よけほせい:这是会自动闪躲障碍物的系统，よける是闪，よけない是不闪

サウンド:这是设定音声效果，ステレオ是立体声，モノラル是单音

コントロラ:这是设定摇杆手把各按钮的功能

战斗指令介绍

攻击:以手上所装备的武器来攻击敌人

歌武器:在使用歌武器后有以下几种用法，シワ一人独自歌唱，デユエシト二人合唱，コーラス全员合唱，有些曲子可以一人来唱但是效果不会比多人合唱来得好，但是还是有些歌曲一定只能单人或是多人来唱

道具:使用宝物或道具十八番:使用各人特有的特殊能力

にげる:由战斗中逃走まもる:防御指令可以使所受的伤害减少

各人身体状态一览表

休演中:这就是在战斗时体力到0后便没有体力，如此便不能战斗即为死亡[参加演出]

石化:人的样子颜色呈现白色时即为石化，如果我全员均被石化即为游戏结束

动弹不得:人的样子一只眼睛张开，一只眼闭著即为动弹不得的状态

沉睡:二只眼都闭起来即为沉睡状态

混乱:这是成为敌人爱的奴隶的状态，表情通常是很快乐的状态，但是表情并不会固定

动摇:这是敌人利用心理战术使得我方人员的各种能力值均下降，表情并不会有什么特别的变化

中毒:中毒后体力会一直减少

封住嘴:敌人将我方人员嘴封住后便使得此人无法使用歌武器

在战斗结束后可以得到赏金和尺[经验值]

观众满意度系统

战斗结束所得到的金钱并不是经由怪物所得，而是由观赏这场战斗的观众所给的，因此称为赏金只要这场战斗越精彩就可以得到越多赏金，而观众的满意度多寡是由战斗画面右边的计量表来表示，要如何才能让观众的满意度提升呢?例:一击将怪物打死，使用效果精彩的歌武器，相反的如果没打到怪物或是战斗打得太久才结束都会使满意度下降

作曲系统简介

歌武器就是唱歌时所要用的音乐器具，而曲子就是以音乐器具来唱出来的，曲子有分学的和自己创作的，自己创作的好处是可以在到达能学到这首曲子的雨[等级]前便使来用这首歌曲，在等级提升至某一程度便可以在卡拉OK馆学到曲子，自己创作的曲子有分曲谱长短，曲谱越长能创作的曲子越多，但是创作的曲子只有主角洛克能使用

作曲指令介绍[使用主角的十八番后便会出现]

新しい曲を作る:可以创作新的曲子

作つた曲をなおす:可以修改现有的曲子

作つた曲をきく:听所创作的曲子

作つた曲を消す:消除现有的曲子

CLEAR:将五线谱上的音符全部消去

もどす:有小心使用CLEAR这个指令将音符全部消去时可以用现在这个指令救回来

えんそう:以演奏指令来演奏所作的曲子,如果曲子中有特别的效力时即会出现曲名

とうろく:在出现有曲名和效果的曲子后便可以使用这个登录指令来保存曲子

おわる:结束创作曲子[总共可以创作十五首曲子]

作曲方法

按摇杆手把的A钮是决定音符,B钮则是用休止符,音符随著所摆的位置而会改变,但是休止符则不会,休止符都是固定摆在同一个地方

1:只要将音符摆在五线谱的任何一条线上即可,在创作曲子后便以演奏指令来演奏

2:要演奏后如果有出现曲名和效果时即可以用登录指令来保存曲子

将怪物的能力化为自身所有的方法

首先一定要有景清这个同伴,然后在战斗中将怪物都杀死后便会在结束战斗画面回到平常画面时有时便会出现怪物的灵魂,此时就可以和怪物交谈,和怪物交谈后便可接受怪物能力不过使怪物的能力化为自身所有能力条件有景清的等级便要很高很高,总之就是要比怪物高就对了!在将怪物的能力化为自身所有之前可以来决定要由我方同伴中的那一人来接受这个能力,在增加能力方面只会增加接受者的体力,其攻击力守备力等各种基本能力值而不会多出某项特殊能力,如果有接受这个能力的同伴死掉后能力也会消失,主角洛克是我方人员中唯一无法接受这种能力的人,还有我方人员中没有人要接受这个能力时便要使用不接受能力这个能力やめる使怪物安心升天

各种地藏佛介绍

蓝色地藏:在地均有存在,固定在迷宫城市乡村均会有,可供记录游戏记录档案

黄色地藏:在迷宫或是野外会出现,会提示关键谜题

绿色地藏:可以回复死亡以外的各项不良状态,通常在茶店或是迷宫内部深处可以看到

桃色地藏:会在一些只是迷宫最深处头目的附近看到,可以使人立刻跳出迷宫到外面

在各地的城市乡村会有地藏公司的分部,利用地藏公司分部的装置可以传送到去过的各地城市乡村。有地藏佛像看板的屋子就是地藏公司分部

店面设施介绍

道具店:在屋子前的招牌有道这一个字的店就是道具店

宿屋:在屋子前的招牌有宿这一个字的店就是宿屋,在此可以回复体力和声力

武器店:在屋子前的招牌有武字的店就是武器店,在此可以购买武器方面的攻击装备

防具店:在屋子前的招牌有防这一个字的店就是防具店

鞋店:在屋子前的招牌有鞋这一个字的店就是鞋店,在此可以买到鞋子方面的装备

乐器店:在屋子前的招牌有乐这一个字的店就是乐器店,在此可以买到使用歌武器这指令所需的配备发声乐器

茶屋:在屋子前的招牌有茶这一个字的店就是茶屋,茶屋都是分布在各地的野外和别的店都是在城市乡村内是不一样的,茶屋都是在卖有关于回复方面的道具。

卡拉OK馆:在屋子前的招牌有カラオケ这四个字的店就是卡拉OK馆,可以在升了一些雨[等级]后到此唱歌来学新的歌曲

店内购买方式介绍

单价:单买一个物品的价格,如要买很多个价钱便会加多

数:这就是购买或预定卖掉物品的数量,如果在确定后便要选择决定指令来成交易

变型太空船介绍

在每一个星球玩到最后面杀掉天齐的爪牙后可以到停机场去乘坐太空船,以太空船来飞到下一个星球

太空船的内部画面指令介绍

国内をいどうする:乘坐太空船观察此星的地形

へいどう:乘坐太空船前往星球ねる:睡觉来回复体力和声力

やめる:离开操作室をかまのいれかえ:更换同伴

道具を预ける:将东西存放此处道具をうけるとる取出存放在此的东西

移动屋装置介绍

在拿到移动屋装置后便可以在外面的任何一个地方使用移动屋装置来叫出移动屋,但是迷宫和城镇乡村中无法使用这个移动屋装置来叫出移动屋,移动屋是属于太空船中的内部装置

使用移动屋装置后会出现以下指令

をかまの人れかえ:可以交换同伴道具を预ける:将东西存放此处

道具をうけとる:取出存放此处的东西

武器道具介绍

武器介绍

バンベー丸:这是由出云魔森林的竹子所出产的竹刀

かけだし役者の剑:这是把轻薄短小的小刀,通常是带来防身用

一幕刀:这是依武士的身份高低而会有不同长短不同锋利的刀

小铁ブレード:这是一把像菜刀

ブンケイの长刀:这是武藏家世世代代家传的宝刀,本名弁庆刀又名妖刀,在主人有危险时便会将主人的灵魂吃掉,这把刀的威力在世上是数一数二的!

ボケット种ケ岛:这把火绳枪的威力强大,连在空中飞行的敌人都会被它打下来

ぬれ手ぬぐい:湿巾可以给予敌人强大的伤害

木ムチ:刺木鞭的鞭上有许多刺可以使敌人身上出现无数伤痕

5尺のムチ:长鞭身长五尺,只要是地面和空中的敌人被打中后会有很大伤害

大木づち:大木槌威力强大,对于地面敌人有很大的杀伤力,但对空中杀伤力则非常小

防具介绍

气合いのたすち:使用这个集气装备可以为使用者带来莫大的力量

大部屋の衣:这是一件标准制服,防御力普通

一幕のヨロイ:武士专用的护甲,依武士的身份而会有不同的厚度

伊达スノッ:这件服务装的防御力也算是普普通通不值一提

铁のひしやく:铁瓢:可不要小看这个小小的铁瓢,只要持有者轻轻挥下就可以给予敌

人强大伤害

10贯トンカチ:大棒槌,这个大棒槌的威力相当强大可以使敌人被击中后血流不止

鞋子介绍

一步のたび:这是一般外出专用的外出鞋

えちすとらシユノズ:这一个临时演员专用的鞋子使穿上的人敏捷度大增

乐器介绍

ブリキノギタノ:流行吉他,这个吉他会使得使用者的能力提升

白いぎたの:这是一般用吉他

炎のベノス:这是以某位音乐家的灵魂所注入的炎之吉他

氏神のベノス:这是由制作吉他之神所制作的氏神吉他

カラオケマイク:这是一般人唱卡拉OK用的麦克风

一幕のわらじ这是依武士的地位而会有不同材质的武士鞋

365步のサンダル:这是会发出声音的发声鞋,使穿者的敏捷度大幅提升

ラスト・マイク:这是由最高价值的乐者所使用的究极麦克风

アワのキノボノド:这个是由某家名乐器制作公司所制作的高级乐器

乐太郎のキノボノド:这是由二股村名乐器制作者花了一年时间制作而成的超级乐器

ゼツリンのドラム:这是会依使用者的力气来发声的发声鼓

攻 略 篇

第一章 出发(旅立ち)

一开始主角洛克和女主角玛琪在看戏途中看到本地的艺人都被天齐的爪牙所抓,因此二人便有了报仇解救身在火海中人民的念头!于是在看完戏回家后洛克便到左上方的屋子中去和玛琪商讨出发去打倒天齐的事。在和玛琪商讨完后便到屋外右边的屋子中去请教梅婆婆ウメ有关天齐的种种恶行,洛克虽然想要出外去打倒天齐,可是养育他的叔叔一定会反对这件事…,因此洛克便向梅婆婆取得支持他外出,梅婆婆在了解洛克真正有出外去打倒天齐的决心之后便写了一封同意信交给洛克ウメの手がみ并要洛克将信交给叔叔甚五郎,在交信给洛克时拿出三百两给洛克。洛克接下来便到左边上面角落的屋子中去询求叔叔同意,在途中看到村子的前面有天齐的爪牙在看守,和叔叔询求同意的结果是成功了!洛克在听到叔叔答应的时候便要去告诉玛琪,叔叔在洛克要离开时交给洛克一件兵士服兵士服のふく,洛克只要穿上这一件衣服便可以骗过天齐的爪牙!洛克在离开前先回到从小最疼他的梅婆婆那,梅婆婆首先被洛克的装份吓一跳!不过她一看到体型便知道是她所疼爱的洛克前来捣蛋,接下来洛克便和离开村子的士兵们一起出去了,在士兵中女玛琪也在其中,她比洛克先拿到叔叔甚五郎所制的兵士服就先进天齐爪牙的士兵中了。[女主角有在战斗时使同伴复活的能力[十八番],ふるいたたせる]

主角洛克的成长洗脑人们的天齐

女主角玛琪和洛克说完话后便成为同伴，她告诉洛克叔叔要她们二人先到北方的泣ち所町泣所町，此时便出现怪物袭击，在打倒怪物后主角洛克便觉得天齐要人们不要杀怪物这件事一定隐藏某种重大的秘密……！首先走进初心洞，初心洞是通往北方大陆的唯一途径，在通过后便可以在洞外北方找到泣所町，在进去泣所町后有人前来兜售，洛克因身上带著三百两，而觉得买一个东西看看也无彷，当一伸手去口袋拿钱时才想到叔叔告诉他出门在外不要随便拿钱出来买一些不必要的东西，接下来便至道具店买一张入场卷チケット，进入各地的剧场观看是洛克艺人修练之旅的必作之事，洛克在告示板看到天齐的爪牙通辑他和玛琪，二人还可值一千两的赏金，接下来便进入剧场中，在进入前洛克看到叔叔也在此地，因此他很庆幸有听叔叔的话，接下来便进入剧场中，在观赏剧场所演的戏时洛克便了解到天齐对人们的洗脑阴谋…！这一场戏是说人们有难时救星便是天齐和他所领导的军队，洛克后来便忍不住先大声询问戏中的艺人天齐是真正为人民好的人吗？艺人在洛克的询问之下也赞成洛克所说的话，此时出现天齐的爪牙来将洛克和女玛琪一同抓起来并关入一个永远出不去的魔森林，洛克在此处多方打听的结果之后知道有一个叫自来也的天才是进入此处唯一能出去的人，自来也在森林左上方角落有三个较长的竹子排在一起的地方留一封信，洛克在看到这封信后便至此处左下方角落的地藏佛像那，要由地藏佛像的后面问地藏话才可以使地藏出问题。

地藏的问题答案如下：

1:トイレに行つた时　べん座をおろっに　座つに事があゐ?

答:はい

2:トリのフンを　头に　おとれたことがある?

答:はい

3:シヤープペンシルの　とがつた方を　おしてしまつた事がある?

答:はい

4:本のすみに　パラパラまんがを　かいに事がある?

答:いいえ

5:自分の足のニオイを　かいであまりにも　くいゑので　ナミダガ出た事がある?

答:いいえ

6:おなか　へりすぢて　气持ちが恶　くた事がある?

答:こいえ

7:クシヤミをした时　オナラもいつしよに　出てしまつた事がある?

答:はい

8:ズバリ　自分はまぬけだと思う?

答:はい

新同伴弁庆的加人

都答对后便可以藉由地藏的力量来离开魔森林，在回到泣所町后便见到原先在剧场所见的艺人，这位艺人名叫弁庆ベンケイ，洛克一见到弁庆后便和弁庆争论艺人的原则这件事，在双方争论中叔叔出现来调停双方，接下弁庆便被天齐的爪牙抓走了！接下来可以在此町右上方的大屋子由左方看到大屋了中弁庆被人抓著要关入魔森林中，接下来可在大屋子

右下方由路人那得知屋子右下方有一个秘道，于是洛克便进入秘道来到大屋子中，在里面会和扇子怪人决战，只要有六级以上便可战胜！

第二章　悲恋之歌(舟贝)

接下来弁庆便可以成为同伴，弁庆有在战斗时攻击全部敌人的能力[大たち回り]之后出去往西走到洞中，在山洞中弁庆以他的力量来打破此处的幻像，接下来便会在山顶见到三只青蛙，以全队平均八级的能力便战胜青蛙，之后会有同伴自来也加入じらいや，自来也有在战斗时偷取东西的能力[かつぱらう]，出了山洞后便往西南方走可来到四布町，在进入四布町后可以看到旅人所持有的信，信上所讲的是太空船的功用，在此处收集一会情报后便往南走来到一个空桶洞，来到此处的全队平均等级为十级以上，在内部深处可以见到歌曲的一代宗师法界坊，刚一见到法界坊的面玛琪立刻就被他毛手毛脚，后来法界坊便跑走了，洛克一行人又在内部最深处见到对玛琪毛手毛脚的法界坊，这次法界坊便乖乖的成为同伴了，并使洛克有了创作曲子的能力，后来便离开洞窟往南走到イズモ关所，可以在关所中和僵尸女决战，以全队平均十二级的实力便可战胜，战胜后接下来便可以往左方的楼梯一直下去，在关所下方可以看到太空船的停机场，乘坐太空船可以前往下个星球，可以在此得到一个移动装置控エカーゴのフエ，接下来可到绿地星アワ。

第三章　喝酒乱性(酒よ)

洛克一行人在乘坐太空船来到绿地星后便往北方一直走来到丘岛町，在此处的右下方可由一位怪人那得到一个解码枪まるみスコープ，接下来再离开丘岛町往东南走过桥可来到方块洞モザイク洞，一进洞便使用解码枪来使洞内的方块全部消失，在此处以全员平均十五级的实力来决战方块怪人，当然也要对方块怪人使用解码枪来使他脸上的保护方块消失，战胜后便离开洞窟往西走到名酒村ゑかわ村，在此处会看到以后会成为同栏的景清在此处的的酒店喝酒，景清在看到洛克一行人前来时便离开了，据此处的人所说幻之名酒被四位不知名的少女夺走，少女们离开时是往西南走，洛克答应左下方屋子酒店的老板事情后便往西南走经过一个塔，再一直往西南走可以来到清水洞かれずの洞くつ，在此处要决战四位少女，这四位少女会在不一样的楼层等待洛克的到来，洛克一行人平均等级要二十级以上才能将四位少女分别击败，在击败最后一位少女后可以得到的之名酒の酒ダル，再拿名酒回到名酒村给左下方屋子的老板，可由老板那得到美味清水おいしい水，接下来便可以到村外西方的塔去，会在这塔中再度决战四位少女，这四位少女由于使用四人合体攻击，因此比上次交战的时候加强不少！最后洛克一行人还是以平均等级二十二级的实力将她们击败，她们在战败后请求洛克一行人不要拿名酒给她们的师父喝酒，因为她们的师父一喝酒后便会乱性，一乱性后就将这个原本处处是绿地的星球变成一个干枯的沙漠，此时洛克一行人也早就已经在路上听过这个消息，因此便拿出能解酒醉的美味清水来给少女们看，少女们便请洛克一行人在和她们酒醉的师父战斗时要一直使用这个美味清水来解师父的酒醉，在使用三至四次才可解她们师父的酒醉，在使用多次后，洛克一行人便解了塔顶老人的酒醉后便由塔一楼右上方的门离开塔前往西北方去。

第四章　是男是女(半男半女)

洛克一行人往西北方一直走可以来到一个茶屋,不过他们并没有多余的时间在此逗留因此再一直往西走可来到一个长长的大桥,在这个桥见到一个被山贼追杀的少女,将山贼杀后得知少女名叫藤娘フジムスメ,同伴的法界坊在看到如此美丽的少女不禁看傻眼,但是这少女在留下一个金钗バツユマのんゑし作为谢礼后便急忙跑走了。

在少女离开后同伴中的法界坊还对少女念念不忘,在过了桥后便往北方走可来到小山町,在此处不管是路人还是居民一看到拿法界坊手上著的金钗都吓得不得了!就连在空地上嬉戏的小孩也都编一首歌来讽刺洛克一行人,洛克一行人接下来便将这不吉利的金钗卖给此处一家道具店,在卖掉金钗后人人便不再以奇怪的眼光来看待洛克一行人了,接下来便离开小山町往北方走可到自来草之洞じらい草の洞くつ,在此处调查正上方中间的墙壁后会看到一个玩捉迷藏的小孩说少女藤娘在洞中,因为外传此洞是山贼的巢穴而在桥上追杀少女的也是山贼因此洛克一行人便猜想可能少女被山贼抓走了,于是便冲进洞中,在洞窟深处可以见到山贼头目,少女藤娘在见到洛克一行人要对山贼头目动武时少女便说明原委,原来是此地关所天齐的爪牙暴牙先生对她情有独钟,要她将五万两交出来,可是少女是由京都来此修业又怎能在一时之间拿出这么多钱呢!可是少女由京都来此的太空船也不见了,因此她也无法回去,幸好有赖山贼头目的帮助她才能逃过暴牙先生的追杀,接下来便往洞窟上方走右边的墙壁穿过去后便可以看到矿车,乘坐矿车可来到洞窟的另一端,在来到此处时暴牙先生出现了,他并用以此处自来草为屏障使洛克一行人动弹不得,因为自来草的毒性很强会使人失去知觉,此时同伴自来也为了要救大家离开自来草而使用火系歌武器来自爆身亡并要大家以他的身体当桥来离开此地,在出了洞窟后便来到アワ关所内部,此处会有同伴景清加入,同伴景清的能力[十八番]是可以将杀死的怪物能力加在我方人员身上,以后的同伴以玛琪,弁庆,藤娘,景清这四位是最好的战斗队形,可以在关所上方决战暴牙先生,以全员平均等级二十五级的实力来战胜暴牙先生后说了一句令洛克一行人惊讶的事! 暴牙先生说她追求心爱的白马王子也错了吗!原来是暴牙小姐而不是暴牙先生,这么说藤娘便是男的了……同伴法界坊在听到这个惊人的事实后不禁昏倒! 没想到他所喜欢的人认为天下第一美的人竟是男人! 这真是让色郎法界坊载了一个大筋斗。

第五章　死亡祭典(まつり)

同伴弁庆之死

接下来到了下一个星球京都キヨウ此时藤娘成为同伴,到京都后玛琪便迫不及待先去购买她所喜欢的京都和服,洛克一行人则去拜访此处有一个收集宝箱大王,这个人喜欢收集在各星球的空宝箱,在和此人说完话后便可以在各地宝箱打开拿到宝物后便将这个空宝箱再拿起来,位于各星球共有二百五十六个空宝箱要收集起来,收集好的空宝箱可以拿到此处来换强力的宝物,如二百五十六个空宝箱都收集好并交给他后便可以得到歌舞伎战士中究级最强之剑一把和一个神秘的宝物。[要和这个人说完话后才可以有拿空箱的能力]在此处的路上会有士兵因此不要随便和士兵说话,后可以在此处的宿店看到玛琪,玛琪又回到队伍

中，接下来在此处的宿店睡觉，一觉起来后洛克发现带在身上的太空船钥匙不翼而飞，于是一旁的弁庆便先行离开去寻找钥匙，在此处的地上有许多标志图形，这些原本是用来传送至京都各区的传送标志，只有在左方的地区有二个传送点可以用来传送，京都共分二个地区，以天桥可来回这二个地区，在左地区的右上方传送点那里可以到一个地下通道，经由这个地下通道可以到达京都左右地区正中央的广场，在此处会和天齐左右手清姬交战，洛克一行人在这么前面就要面对如此强的敌人当然是毫无胜算！原本有弁庆此时不在就只有落败的份了，在清姬战胜后便拿出他手上的弁庆长刀，她以这把刀来告诉洛克一行人弁庆也是她的手下败将，至于弁庆很有可能是被她杀死了……。洛克一行人在战败后被人救走…。

第六章　神秘的古都(虹の都)

洛克一行人被放入一个永远出不去的寺庙中，在此救命恩人便是山贼头目次郎吉ジロキチ，他因为上次见到玛琪后便对她一见钟情，因此他这次完全是为了玛琪才出手相救的，接下来次郎吉便成为同伴，他的能力是偷东西[かつぱらう]洛克一行人先请教此处神秘的女巫，传闻这个女巫无事不知无事不晓，在一见到女巫后女巫便说出出口就在右上方灯笼后可以回到京都，在广场中看到叔叔甚五郎在捡修被毁坏的太空船，接下来便依叔叔所说去左地区的大屋子中进入地下通道来到キヨウ关所，在此关所以全员平均二十五级的实力来战胜铁棒怪人！战胜后再回到广场那去和叔叔说话，叔叔说他要熬夜来修理太空船，洛克一行人先到宿店去休息，这一次一觉醒来后没有东西被偷走，洛克一行人再回到广场那去和叔叔说话，接下来便可以到下一个星球。

第七章　想再见一面(会いたい)

在来到火之国星球ヒノクニ后便可以往东北方走到冰川洞途中会经过茶屋，在此附近先升到三十级，最好能杀到一个冬将军之鞭冬将军のムチ，这是由附近的怪物死后所留下来的强力对火系怪物攻击武器，只要有了这个鞭子后便可以在此处大开杀戒了！在茶屋东北方有一个火之村サツマ村，在此处会见到法界坊老友氏神一番，他提供法界坊徒弟辰五郎和小琪的下落，从此处到以后的村子卡拉OK馆都已以被天齐来查封，因此要进卡拉OK馆就要由屋子后面正中央进入，如此才能进入卡拉OK馆中，接下来便离开村子往东北走可以到冰川洞，通过冰川洞后往西南走可来到二股村，在此处往左上方可以来到二股洞，在二股洞中行走时发生大地震，因为这大地震的关系将洛克一行人分散，大家分别都掉落不一样的地方，洛克和次郎吉一组，其他的人则和玛琪一组，洛克一行人先离开洞前往西走到荒海村在荒海村打听一会儿情报后洛克一行人便往左上方走可以见到辰五郎，接下来再离开村子往东北方走，在东北方有一个炎之洞，在此处洞中可以找到因地震而失散的同伴，此时辰五郎便将洞窟中的火炎消掉，让洛克一行人得以通行。

第八章　二个相爱的人(ふたり)

洛克一行人通过炎之洞后便可以往西南方的螺丝町，进入螺丝町后便可以看到飞刀过

来插在墙上，这个刀上有一封信，信中的内容是说小琪在他手中，若要小琪的命就要来西南方的野火原，大伙来到野火原后便看到小琪近在眼前又不能靠近，只因小琪本身有使东西起火的特质，因为在这个大草原使得辰五郎无法用他消火的能力来解除小琪所引燃的大火……，便需要万年冰融化而成的冰川水，在这个到处都是火的地方也找不到有万年冰的冰川之水，于是洛克一行人便先要前往东南方过一个长长的桥后往北走可以来到ヒノクニ关所，在此关所见到叔叔，叔叔在听到事情的经过原委后便将冰川水交给洛克一行人了，接下来便回到南方的桥那，在此处辰五郎为了救小琪而跳过断成一半的桥那，而后便和小琪一起死了，这二个真心相爱的恋人能死在一块也算是幸福吧！接下来便乘太空船来到虾夷星球エゾ。

第九章　真心对待的朋友(ふれんず)

在下太空船后往西南走可以到冰雪村ウトロ村，在此处打听情报后便可以在武器店拿到同伴弁庆所用长刀后离开村子回到上一个星球火之国ヒノクニ的冰川洞，在冰川洞的左右方会因为季节的变换而使此处的一些冰融化而出现二条通道往洞窟深处，在洞窟深处可以拿到冰系怪物有强大杀伤力的火系武器，将此武器交由洛克来使用，后回到虾夷星球エゾ的冰雪村外面往西至此到茶屋，茶屋的右上方有一个超能者他以神力让和洛克一行人进入弁庆所留下的长刀中此时同伴法界坊便跑过来成为同伴，长刀迷宫中内部深处可见到弁庆，弁庆在败给清姬后便被长刀吃下灵魂，在此和恶魔怪人道曼决战因为道曼的身体并不在此因此无法杀死他，而同伴次郎吉也在战败后被抓走，法界坊数年前战胜道曼后便将他一直封在遗弃小岛。

第十章　痛苦的别离(別れ)

第十一章　雪国怪谈(雪国)

洛克一行人依法界坊所说回一开始的星球出云星球イズモ后要回到空桶洞，在空桶洞的最下层调查右边上方的墙壁可以出空桶洞来到遗弃小岛すてられの岛，可以在此处内部以全员平均五十级的实力来战胜道曼，此处有一个很高经验值的怪物，要在此处升级是最好的地方，因此只要在升到五十级以上后便可以去和道曼决一死战！战胜后离开走了一会后便出现被取走灵魂只剩下没有灵魂的驱体，不是次郎吉吗？没有人敢碰次郎吉一根寒毛，此时法界坊便以自身的所有力量和变成僵尸的次郎吉同归于尽！在法界坊死前他将究级音乐奥义传给洛克，洛克接下来便使用能力[十八番]来创作曲子，创作曲子的五线谱是由五条线组成，以上面的线为第一条线，第五条线为最下面的线，而线下或线上的中间则依线的位置而有不同有称法[例:第二条线的下面为二下]以下便是最强的歌武器创作法[共六种]

1:三下，二，二下，三下，四，三下　　2:一上，一下，二，二下，三，一下

3:二下，一下，一上，一下，二下　　4:二下，一下，二，三，二下

5:[这一首歌所摆的音符位置都是在五线谱以外最下方或最下方再上来一格]最底，次底，最底，次底，最底

6:[这一首歌所摆的音符位置都是在五线谱以外的最下方或最下方再上来一格,这是消音术歌武器,要在最后一个星球使用创造歌曲的能力来创造这首无音曲]一直用最高,最低这顺序来摆到没地方可摆音符为止。

第十二章　再会(再会)

接下来要以地藏公司分部来传送到虾夷星エゾ的冰雪村时才知道清姬发布禁令不准洛克一行人来到此处,在无计可施之下只好再回到火之国星球ヒノクニ,由此处搭乘太空船到虾夷星球エゾ去,来到这个充满冰雪的大星球后洛克一行人就一直往西南走,就这样一直往南方走到一个名叫地藏村的地方しぞう村,在此处有地藏公司本部,此处到处打听情报后知道在此处西北方的冰雪町有一个人很像是辰五郎,于是便离开村子到西北方的冰雪町去找辰五郎,一来到冰雪町后依然和前面的村子一样到处被人赶出,一过此处出现辰五郎,他并没有死,不过他不但没有救到心爱的小琪,还让小琪死掉,现在小琪永远活在他的心中……,辰五郎在成为同伴后可以有战斗时必能逃走的能力[トビるつぽう],因为辰五郎是救了此处的大恩人在此处拿到宝箱中盗贼钥匙盗そくのカキ,只要有了这把钥匙后便可以将所有宝箱都打开了,尤其是在各星球的剧场有一些宝箱原本打不开,现在便可以打开这些宝箱了,在这些宝箱中有一些强力的宝物和强力的装备,在此处外面西南方的地洞中トーヤ・レイク可以拿到冰之秘宝りゆう冰のつりがお,拿到后便可以到洞外东北方的エゾ关所,在此处以全员平均五十五级的实力来战胜清姬。

第十三章　青色山脉(青い山脉)

接下来便以太空船来飞到下一个星球ムツ,一下机后便往东北方走到通灵村口すせ村,在此处的每一个都说自己有通灵的能力,结果没一个人能将灵魂招出来,接下来洛克一行人的目的就是要找到夕风,夕风是一个有真正通灵能力的人,因此要离开村子往东北方走到清净瀑布清めの潼,在此处便见到一人会用各种通灵术招各种灵魂的女人,这女人便是大伙一直寻找的通灵高手夕风,她要洛克一行人到瀑布深处去将身体洗净这样才不会被魔鬼所附身,夕风接下来便会成为同伴而同伴景清会离开队伍先到灵山去修行,夕风她有招唤以前死去同伴灵魂的能力,可以招唤以前所死的同伴,有同伴小琪,法界坊,自来也,次郎吉等人能附身于同伴身上在必要时加入战斗,再离开瀑布往东南方走可以来到修行者退魔的修练场所灵山オソレ山在灵山可以和以前交战的道曼之弟决战,以全员平均五十六级的实力便可轻易战胜,此处景清便再度成为同伴,而女玛琪因为没有在清净瀑布好好清洗身体[她一个女孩子怎么敢在那么多男生面前清洗身体!]因此在过了灵山后小琪因为被一些低级灵魂缠身而变胖不少,这是因为她具有长久的修练因此没有因为低级灵魂缠身而受到大伤害……接下来再往左走可以出灵山。

第十四章　怨恨的灵力外泄(恨み节)

在一行人到日光町后在此处的澡堂大伙会经由夕风的灵力而看到正在澡堂偷看女人洗

澡的法界坊，法界坊都已经成为鬼了还仍然那么好色！不过他在看到洛克一行人看到他所作的丑事后便飞走了，接下来可以到日光町外面西南方时会发生灵山灵力外泄的灵力大地震，大地震使得人无法通行，此处只要一接触人后便会发生灵力大地震，在无法通行之下便回日光町右下方的屋子去找伯父甚十郎，他给了灵力破灭机灵力せつちやくゑい的以这灵力破灭机来将作怪的怨灵全部收服，后可到フシ关所，以我方全员平均六十级来战胜加强后的清姬，后可以到最后一个星球帝都星オエド。

第十五章　失去灵魂的躯体（空よ）

第十六章　大江户（オエド）

在飞向帝都星的途中由太空飞来一个战斗机器人，洛克一行人所操作的太空船为了迎击也将太空船变成无敌战斗机器人来和这不明的机器人决战，战胜后可以到最后星球帝都オエド，在此处分四个町，一个是和平之町いの町破灭之町はの町，繁荣之町えの町，迷切之町为四町，洛克一行人除了不用去破灭之町外剩下的地方都要去，首先来到迷幻之町的右上方屋子内有一个人会一直问问题，洛克一行人懒得和他瞎扯便调查屋内左下方的酒桶，可以经由酒桶出现的地道来到地下宝库，在此将宝物都拿到后便去迷幻之町正中间的大佛像中和二个被取走灵魂的人说话后便出来，由此处往下走可来到一处迷幻通道，由迷幻之町一走进这个迷幻通道往下五次后便往右走再往左走，往上走后可以和金钢怪人决战，在战胜后金钢怪人便被一个蒙面人杀死。

第十七章　最后战场（ラスト リング）

后往左走，往下走二次可来到一个有二个牛角的大城堡，进入城堡后便可以决战最后魔王天齐，在此城中的地板有一些颜色青色像青苔的东西便为陷阱会掉落下方，首先走左下方的楼梯下楼去在楼下再一直上楼往上走到楼顶后走到顶可以往右下走到底原本无出路会有一个蒙面人跑来开门[此人是天齐，和上次杀死手下的天齐是同一人]开门后便可以决战天齐的左右手左卫门，以使用无音曲歌武器封住左卫门的歌武器攻击后便可战胜，接下来再决战多段变身的天齐。

第十八章　结局画面（メイン・テーマ）

THE END おわつたか？

PS：在看完结局画面破关后主角洛克一行人不但成为人民的救星也成为价值千金的艺人！到处受人敬仰！不过还有一个目的就是收集在各处共二百五十六个空宝箱来交给收集者，再接下来便可以……？！

FINAL FANTASY Ⅵ

ファイナルファンタジーⅥ

《FINAL FANTASY Ⅳ》故事讲述具有野心统治全世界的帝国为要达到目的，于是借着找寻传说的幻兽来获得魔法力量，而一众受到帝国迫害的正义之士便联合起来，誓要推翻帝国的野心。

一点说明：若要介绍此Game的各样设计实在是困难，所以为了方便，已将所有道具及魔法以表列形式来介绍，至于游戏指令如下，不过首先要说的是每人共有四种指令，其中第二种指令因人而异，先介绍各人共通的指令，「たたガラ」是战斗，「まほラ」是魔法，「アイテム」是道具，而各人特殊的指令将在攻略中为大家介绍，其他指令如下：「よくしゆ」是特殊攻击，「ザんじゆラ」是现在有的魔石，「ひつとつけん」是必杀剑、「ひそつちざ」是必杀拳、「ずぼえたちざ」是特殊魔法、「あぼれる」是学习敌人特性、「ずとり」是小猪用的特殊攻击，「んラび」是装备、「さいきちラ」是自动选择最强装备、「はずす」是解除一种装备，「すいてはずす」是解除所有装备，「つガラ」是使用、「せいとん」是整理、「だいじをきの」是特殊道具，「アクセサリ」是指环，「ステータス」是个人形态，「コンフイグ」是选择游戏设定，例如文字颜色、说话速度等等，最后的「ゼーブ」是记录，在野外便可以随时记录。

介绍完游戏指令后，还要说此Game的系统，在战斗时如用魔法攻击或回复体力，如要攻击全体敌人的话，在选好魔法后按L便可，而回复已方全体状态或体力，则按R；A及START掣是决定，B掣是取消，X掣可唤出辅助画面，在战中若是混乱及睡眠，可以向已方伙伴攻击，那么亦会清醒，而若是被冰封的话，可以用最弱的火魔法溶解，每一名人物都可以装备两只指环，它们各具特性，其中有些组合在一起还能加强攻击效果，所以得到了不要卖掉，其他一些要注意的事项将在攻略中加以解释。

救出失忆少女天娜

故事开始在一个冰天雪地的炭坑都市拿喀索（ナルシエ），一天晚上只见一名绿发少女带着两名帝国士兵乘着魔导盔甲（魔导アーマー）抵达该处，她们的目的是要来偷取在这炭坑中发掘出来的冰幻兽。

三人进入炭坑都市后，沿途都会遇到守卫在市内的警卫（ガード），一一打倒后便进入炭

坑内，走到左方可见到一个闪亮处，在那里可以供记录，而有帐幕「テント」的话，还可以好好休息，补满能源。当三人走到炭坑上方，便遇到像蜗牛的怪物，当他缩回头部时，有些魔法会无效，其中少女的飞弹(きとラミサイル)攻击很有效，还要小心用ヒールフオース来补充体力，当怪物没有MP便稳操胜券。三人走到洞的尽头便会见到冰幻兽，在调查的时候它突然用魔力使两名士兵消失，接着似和少女有微妙的感应，跟着少女便晕倒过去。

当少女醒转后，发现身在一间房的床上，一旁站着一名老者，名叫祖(シユン)，是他从炭坑内救少女出来，少女醒来后却失忆了，只依稀记得名叫天娜(テイナ)而祖则说他感应到天娜体力潜藏着很强的精神力，可见不是凡人，此时突然有人来叩门，原来是警卫来搜捕天娜，祖便匆匆叫天娜由后门通过炭坑逃走，自己则挡着警卫。

天娜由右上方的后门出外，沿路再进入炭坑去，沿路前进，走到一处便被警卫重重包围，只有退到角落，此时地下一松，天娜便掉到炭坑的深处而晕倒了。在天娜昏迷中，回忆起一些往事，记起她原是受加斯特拉(ガストラ)帝国所指使，其中一名帝国参谋名叫杰费卡(ケフカ)，他怂恿国王借着魔导力复活来支配全世界……

洛克猪族携手抗敌

画面一转，回到祖的家去，此时一名叫洛克(ロック)的男子从后门进来，他是名喜欢四处闯荡盗宝人(トレジいーハンター)，他受到祖的邀请去救助天娜，他亦对这名拥有魔法力的少女感到兴趣，便欣然接受任务，负责送天娜往费格罗(フイカロ)国王那里。

画面又转，洛克已到了炭坑内找到天娜，天娜仍然昏迷，此时却见下方大队守卫到来，展开包围行动，正是双拳难敌四手，幸好栖息在炭坑中的小猪族(モーグリ)愿意协助，便分成三组人行动，只要按Y掣便能转成控制另一组，于是立刻堵截守卫，当然先用洛克那一队来储经验值，若该队全灭便用另一组，用车轮战必可获胜。

解决问题后，小猪便退走，洛克便带着天娜离开，到了出口时天娜亦醒来，洛克便作自我介绍，并说会保护天娜的安全，天娜当然很感激。

两人由炭坑的暗门离开后，可先进入都市入口的第一间屋，那是初学者之家，在那里的人会告诉有关游戏的玩法，在宝箱取得道具后便离开，此时已不可进都市内，因四处都是守卫。

两人往拿喀索都市南方进发，到达沙漠中的费格罗城，城内四通八达，内有不少宝箱，还可购买道具，跟着进入大殿晋见国王艾特加(エドガー)，他热衷于机械文明，现在和帝国有结盟，洛克向艾特加交待天娜的情况后便告退，艾特加便叫天娜放心留在这里，因他已与帝国结盟，不会防着他竟会暗地里反抗帝国。

天娜虽然放下心来，但仍有不少疑问，例如有关幻兽及魔导力的事，可是艾特加却没有回答，自顾自走开去，此时天娜便可以自由行动，在左方的房间可以休息，而左翼那里可见到神官长，他会告知有关艾特加及其弟弟的往事。

艾特加的弟弟名叫马舒(マッシユ)，他生性热血自由，所以当他们的父亲去世时，马舒便离家出走，避免要承受当城主的羁绊，而两兄弟的感情亦很好。

听完艾特加兄弟的事后，便到城中四处打听情报，最后回到大殿去找艾特加，此时一名士兵到来报告帝国派了使者来。

道具一览

日语名称	效用
ポーションヨン	补 50HP
ハイポーーションヨン	补 250HP
エクスポーションヨン	补满体力
エーテル	补 50MP
エーテルターボ	补 150MP
エーテルスーパー	补满 MP
エリクサー	补满 HP 及 MP
ラストエリクサー	战斗中补满全体 HP 及 MP
ねゐくろ	非战斗时一人完全休息
テント	在野外建帐幕，全体休息
フエニックスのず	使不能战斗的人回复小量体力
どくサし	解毒
きんのみり	解除石化
イエローーチエリー	解除变成河童咒语
めぐすり	解除暗盒状态
ぼんのづやく	解除尸化以外的任何状态
やまびいえんきく	解除沉默状态
せいすい	解除尸化状态
ませのカサラ	唤出幻兽
スーバーボール	跳跃攻击
テレボストーン	可以脱离战斗及飞出迷宫
けむだま	脱离战斗

魔法一览

种类	日语名称	效用
白魔法	ケアル	回复 HP(小)
	ケアルラ	回复 HP(中)
	ケアルガ	回复 HP(大)
	レイズ	使 不能战斗的人回复小量 HP
	アレイズ	使不能战斗的人完全回复体力
	ポイゾナ	解毒
	エスナ	解除不良状态

种类	日语名称	效用
	リジエネ	战中每回合补少量体力
	リレイズ	预防不能战斗状态
黑魔法	フアイア	火魔法(小)
	フアイラ	火魔法(中)
	フアイガ	火魔法(大)
	ブリザド	冰魔法(小)
	ブリザラ	冰魔法(中)
	ブリザガ	冰魔法(大)
	サンダー	雷魔法(小)
	サンダラ	雷魔法(中)
	サンダガ	雷魔法(大)
	ボイズン	毒魔法
	ドレイン	吸取敌方体力
	バイオ	腐蚀魔法
	ブレイク	石化魔法
	アス	死亡魔法
	ホーリー	圣洁魔法
	フレア	核子魔法,反弹无效
	グラビデ	伤害敌人二分一体力
	グラビガ	伤害敌人四分一体力
	デジヨン	送敌人进入异次元
	メテオ	流星魔法
	アルテマ	核爆,最强黑魔法
	クエイク	地震魔法,敌我皆受损
	トルネド	敌方就成濒死状态
灰魔法	ライブラ	找出敌人弱点
	スロウ	降低敌人速度
	ラズビル	损害敌人MP
	サイレス	封敌方魔法
	ブロテス	加强防御力
	スリプル	令敌人睡眠
	コンフユ	令敌人混乱
	ヘイスト	回忆己方速度
	ストツブ	令敌人不能动
	バーサク	令己方不受控制勇往直前攻击
	レビテト	使己方身体浮起,可防地震魔法
	カツバー	把敌人变成河童

种类	日语名称	效用
	リフレク	反弹魔法
	シエル	加强防魔法力
	バニシユ	隐身，但中魔法便现形
	ヘイスガ	全体加快速度
	スロウガ	降低敌方全体速度
	アスビル	吸收敌人MP
	テレポ	脱离战斗及迷宫
	デスベル	消除所有魔法效果

艾特加暗地抗帝国

画面一转，见到帝国军使者是杰费卡，他带同士兵一起往费格罗城去，此人很有点神经质，又时常奸笑，一时又要士兵为他扫走身上的沙，真是诸多事实，跟着威风凛凛的进入费格罗城去，只见艾特加已出来恭迎，他先和两名士兵打招呼，然后便和杰费卡寒暄，杰费卡却不打诳语，直接说来找一名少女，艾特加便陪笑问是否一名具魔法力的少女，但杰费卡却不愿多透露，艾特加便说是此地的少女多如繁星，又不知是怎样一个人，很难找到，杰费卡便一脸不满地退走。

艾特加回到城中召见洛克，跟着天娜亦出来，艾特加说看来纸包不住火，要去和大臣商议方案，说罢便进入城内去，而洛克面对着天娜亦害羞，便自顾自行开，天娜到城的右翼去便再找到洛克，洛克便告知艾特加的真正身份，原来他表面上与帝国结盟，其实暗地里参加反抗帝国的组织里坦拿（リターナー），而洛克亦是其中一人员，炭坑都市的祖也是，他要天娜好好想清楚是否加入他们的组织，一起反抗帝国的野心。

同一时间，艾特加从其房间行出来，发觉城竟然失火了，原来杰费卡抓人不遂，便命手下纵火，誓要迫艾特加交出天娜，艾特加当然不会就范，立刻吹口哨唤来三只杰可布（チヨコボ）鸟来，自己跳上其中一只，然后带另外两只到城的右翼接载天娜和洛克逃出费格雷城，而城中的大臣亦呼应艾特加的行动，把费格雷城潜入沙漠里去，气得杰费卡七窍生烟。

杰费卡当然不甘心吃闷亏，立刻派士兵追捕，而追兵亦很快追到艾特加三人，只好一拼，当天娜使用魔法时，其余两人便会吓一跳，他们虽然早已知道天娜具有魔力，但看到时又是另一回事，交谈一番后便会继续战斗，打倒追兵后，便乘杰可布鸟继续逃亡。

鼓励天娜重新振作

在逃走中，艾特加说带天娜到里坦拿的总部找组织领导人宾纳（バナン），此时天娜突然停下来，原来她对自己的真正身份感到非常迷惑，但经洛克鼓励后，便又重新振作，向南方的南费格罗之洞（サウスフイカロヘとラづく）去。

到了洞的入口，先按Y掣离开杰可布鸟，他便会走掉，在洞前艾特加向负责守卫交代后便进内，在A点可以回复体力，艾特加的特殊指令是器械（きかい），可以使用特殊武器，最

初已可用弩，能攻击全体敌人，很好用。

三人通过南费格罗之洞后向南走便到达同名的镇，先在店内购买回忆步行速度的道具，然后在镇内打听情报，得知东行有个高鲁托（コルツ）山，而镇内的木桶及时钟内不时有很好的道具，不妨找找看。在镇右下方有个武门家邓根（ダンカン）之家，据知马舒拜他为师修练武术，而邓根好像和弟子进了高鲁托山去了。

听完邓根的消息后，可到酒吧去，在那里的一名缠红头巾男子口中得知邓根有名儿子叫巴路加斯（バルガス），他最近和邓根闹不和。三人跟着到酒吧右边，会见到一名忍者打扮的男子，还带着一只黑犬，该忍者名叫影子（シメドウ），只要有钱便可以顾用他，但此刻他却不理睬洛克等人。

指环一览

日语名称	效用
ぱんじのいそ	两手各装备一种武器
ガントレット	两手使用一种武器
ホワイトケープ	预防变河童及沉点魔法
きんのがみかざい	魔法使用时 MP 消耗减半
ンウルオブサマサ	麻法指令变成连续攻击
そまかぜのマント	防御敌人攻击
ジユエルリング	预防石化
みきりのじゆず	加大回避攻击比率
リフレワトリング	具反弹魔法效果
セーフテイビット	预防死亡魔法
ハイバーリスト	加强氯力
アラームビアス	回避黑魔法
アミユレット	预防毒、尸化及暗状态
イヤリング	加强魔法威力
ハいじのじつそ	指令「スロット」变成投钱
ひりゆラのつの	连续跳跃攻击
バリアリング	濒死时加强防御
ほせてのがんぎし	加强先制攻击
ダッシユーズ	加快人物移动步伐
リボン	预防不良状态
ブレイブリング	加强攻击及魔法威力
ガいでんのねガし	能令一回合连攻四次
モルルのずままル	强敌以外的敌人不会出现
ガナみのゆびす	御防即死魔法

日语名称	效用
なんちとづのヒゲ	指令「スケッチ」变成操纵
ブリンヤスリンゲ	濒死时自动变成防御
ぬとじんのいて	加强人物攻击力
とラばくのラです	偷盗成功率加大
とラがくのニて	偷盗指令变成抢掠
いガリのリニグ	雪人专用装备
ふぶきのオーブ	雪人专用装备

魔法石一览

日语名称	召唤魔法效用
ラムウ	雷魔法
キリン	回复体力
セイいーン	封魔法
ケット。シー	敌方混乱
イフリート	火魔法
シウア	冰魔法
ユニコーン	解除不良状态
マデイン	雷、火、冰无定魔法
カトブレバス	石化
フアントム	已方不控制勇往直前
カーバンクル	已方设反弹魔法
ビスマルク	水魔法
ゴーレム	防御魔法
ンーナ。シーカー	加强防魔法力量
セラフイム	体力回复
ケーツハリー	己方全体作跳跃攻击
フエンリル	己方全体分身
ウアリガルマンダ	雷、火、冰三属性魔法
ミドガルズオルム	地魔法
ラケシユミ	回复体力
アレクサンダー	圣洁魔法
フエニックス	不死鸟魔法
オーデイン	敌全体一刀两断

日语名称	召唤魔法效用
バハムート ラグナロック	龙王魔法 变成敌人的道具

离开南费格罗镇后，便向东面的高鲁托山进发，在A点会见到黑影闪到山后，但翻过去却又找不着，到B点又会再看到黑影，同样一闪便不见，走到C点便见到邓根儿子巴路加斯，他问艾特加是否认识，答话后却向众人袭击，巴路加斯会和两头熊一起，要先打倒熊才能伤巴路加斯，打了一会马舒便会出现，先前所见的黑影便是他。马舒质问巴路加斯是否杀了其师父邓根，巴路加斯不否认，还说他看不起邓根的拳术，跟着使出由他自创的飞燕略风拳把马舒以外的人吹走，并说早已看马舒不顺眼，说罢使出死终拳，便马舒只有六十秒的时间反击，马舒为了要证明邓根的拳术是天下之拳，便决定一拼，打了四次之后，便有指教各人使用必杀拳的方法，首先到马舒攻击时，选必杀拳「ひっさつすざ」的指令，等人物出现箭嘴时顺序按左、右、左、A(不需太急)，成功便能使出绝技打倒巴路加斯，若错误必定被打败。

马舒继承师父遗志

马舒打倒巴路加斯后却不见很高兴，因为巴路加斯毕竟是恩师之子，艾特加便安慰他，并向他介绍天娜和洛克，天娜还说马舒长得像头熊般健硕，使马舒化悲为喜，跟着马舒便问艾特加来这里做甚么，艾特加告之要往沙碧鲁(サーベル)山派的里坦拿总部去，以及对抗帝国的目的，马舒听后便说邓根亦教诲过他要不畏强权，为了继承师父的遗志，便决志加入行列。

四人通过哥鲁托山后，向北行便是沙碧鲁山，进入了总部后可见到偏人宾纳，他说天娜很有可能和幻兽之间有关系，交谈过后众人便休息，晚上天娜醒来会看到洛克，他告诉天娜他因不满帝国的所作所为而加入里坦拿，跟着天娜可在总部内自由走动，于上方房间有隐藏通道，内有宝箱，然后到总部入口找宾纳，交谈后可得指环「ガントレット」，跟着会集合一起商议计划。

从各方面资料所得，帝国现正召集世界各地的学者研究幻兽，希望借着魔法来统治世界，天娜便问幻兽和魔法之间可有关系，宾纳便告之魔法皆源自幻兽，但一千年前的魔大战后，魔法力量都消失了，只有幻兽才具有魔法，但他们亦被封闭着，只有零星的幻兽留在世上。

护送宾纳往炭坑市

宾纳又说由于天娜曾和幻兽有感应，所以非有她参与不可，说到这里突然有人来报告，说南费格罗镇被帝国侵占了，艾特加便命洛克潜入村内打探消息，而剩下三人则和宾纳一起到迪里河(テレゆ)乘木筏撤出这里回炭坑都市拿鲁沙，此行的目的是护送宾纳。

众人乘上木筏后便随水漂流，途中有路选择，上路才正确，其他的绕圈，选了正确的路后可以记录，下一个分叉路选左，然后又可以记录，不久便会遇到首领级人马奥鲁多罗斯(オル

トロス),他是一只八爪鱼,用宾纳的特技祈祷(いのる)可为全体伙伴补充体力,其他人全来攻击,打了近二千点体力左右,奥鲁多罗斯便潜入河中,各人便松一口气但马舒却不放过机会,跳入河中欲赶尽杀绝,不久他却被抛出水外,然后随另一条河流漂走了,而在木筏上的三人亦救援不及,无可奈何地先送宾纳到炭坑都市去。

玩到这里,便有三个分叉点可供选择,玩者可选洛克、马舒及艾特加三处其中之一来玩,玩哪一个先都可以,笔者首先选洛克。

洛克扮商人和士兵

洛克潜入了南费格罗镇后,只见四处皆有帝国士兵看守,尤其是左方的魔导盔甲必定打不赢,还要先为他装备武器等道具,跟着到道具店,店内左上方有一名商人,交谈后便要战斗,此时要用洛克的特技偷窃(めすず),把商人的衣服偷过来,便可打扮成商人模样,然后进入左下方的屋内,于地下室有名小孩,他见是商人便会让路。

洛克走出屋到镇中央,到最左方穿绿衣士兵那里重施故技,便又扮成士兵模样,四处通行,跟着到酒吧地下室打倒一名商人,可取得桌上一瓶酒,然后又找道具店内的箱偷衣服扮成商人,再进入左下方屋中将酒交给一中年男子,那人会告知此屋中有一条通往镇上的秘密地下道,只要向他儿子说暗号便能进入,但那男子却忘了,只有靠碰运气,到了地下室找先前的小孩,他会给洛克三个暗语供选择,答勇气(ゆラき)才是正确,便可通行到帝国军总部。

洛克到了帝国军总部,在二楼左方房间的左边书柜后方有通道,到了地下室洛克便变回原貌,在左一的房间听到拷问声,原来是一名原属帝国女将军施莉丝(せリス)受拷问,她本是一名魔导战士。当施莉丝被士兵打晕后,其中一名士兵便退出房间,另一人则负责看守,洛克趁士兵睡着时救出施莉丝,并在士兵身上偷取计时器(时计のネジ),此时士兵突然大叫,使两人唬了一跳,原来士兵只是梦呓。

两人走出房间到右方的另一房间去,在右上方的大钟使用计时器便出现暗门,施莉丝身上没有武器及防具,而地下道沿途有不少装备,可给施莉丝一一穿上,跟着由右下方离开此镇。

洛克两人离开南费格罗镇后,往西北进入山洞(东北方有间无人小屋,可供休息),沿途听到怪声,当两人走到出口时便见到一辆挖土车出现,接着便要战斗,它会用魔法伤一人二百多点体力,还会使毒,要有LV.14才好挑战,由洛克主攻,施莉丝负责补充体力。两人获胜后,便完成此段剧情。

帝国军围攻杜马城

选择余下两个剧情,笔者拣沿河漂流的马舒,只见他漂呀漂,结果漂到东北方的大陆去,先进入旁边的小屋去,在屋外会见到以前的南费格罗酒吧遇过的影子,马舒便邀他一同往拿鲁沙去,影子告知东之森林是帝国阵地,而阵地的西方有个杜马(ドマ)城,那里正与帝国军对抗,马舒也管不了这么多,只说一心想着回拿鲁沙去,说罢影子便加入。

两人进入屋内,会见到一名修理时钟的人,交谈后走出屋外,会有一名士兵乘着杰可布鸟来兜售装备及道具,其中有影子用的道具如隐身及分身。

买齐装备便往东南行到一个小沙地,那里就是帝国军阵地,两人在那里听到士兵的私语,跟着杰费卡会出现,然后又走了,士兵便说杰费卡竟来指挥他们这些隶属雷奥(レオ)将

军的士兵，使他们很不满，但不满归不满，此时士兵队长到来说要开始突击杜马城，士兵亦只有听命。

画面转到杜马城外，帝国军士兵正开始攻城，而城内负责守城的武士卡尔尼（カイエン）是一名忠于杜马国王的人，所以誓死护城，此时可由玩者控制他，先到城中询问帝国攻城情况，然后亲率两名士兵一同出城抵抗，由两名士兵挡着后来的人，而卡尔尼则收拾其他士兵，若不想储经验可直接找队长决战，卡尔尼的特技是必杀剑（ひつさつかん），共分八个级别，以等候时间来区别招式，初时只可使用四招，分别是牙（强力攻击）、空（受伤后加以反击）、虎（损害敌方一半体力）、舞（可连续攻击四次），用舞一次便能打倒队长，余下的士兵便会四散而逃。

杰费卡在河中下毒

回说帝国军阵地内的情形，此时两人可四处走动，右上方有个宝箱，有三个方式调查，不管哪个方式都有事发生，之后才可取得内里的指环。两人跟着往下走会见到雷奥将军向士兵下命令暂时不要攻城，两人便又躲起来偷听，此时一士兵到来报告，帝国来了飞鸽传书给雷奥，雷奥看后大感奇怪，原来是召他回帝国去，他看完信后便进入其帐幕去。

雷奥进了营幕后，影子认为已安全，便想活动一下，岂料又见到杰费卡，他竟不理雷奥的命令，私下叫士兵到杜马城附近的河流下毒，欲把城内的人全毒死，士兵接命后便立刻行事，士兵走后雷奥才走出营帐，告诉杰费卡他要赶回帝国去，说罢雷奥便离去。

雷奥走后，杰费卡便问士兵下毒的事是否已办妥，得知尚未实行便欲离开，此时影子便跳出来阻拦，免不了一战，只打一招杰费卡便逃走，追着他又是打一招后跑掉，追到左边终给他逃了。

画面转到杜马城外，只见杰费卡亲自下毒，而城内的卡尔尼在不久亦接到报告，得知河水均变了色，到城门上往下察看发觉果然如此，心感不妙，但立刻回城内找国王，只见国王亦已倒下，临死时说很感谢卡尔尼多年来的尽心尽力，希望他能继续守护此国。国王死后，卡尔尼记起了他的妻儿，便立刻进入右上方的房间，可是已来迟一步，其妻儿均被毒死，连临死的叮咛也来不及。

卡尔尼在一刹那间失去国王真是悲痛万分，誓要为各人报仇，然后只身强闯进帝国军阵地，正在和士兵纠缠时，马舒及影子正巧出现，见和帝国军对抗的人准坏不了，便立刻上前援手，此时卡尔尼是不受玩者控制的，打倒士兵后卡尔尼会自顾自前进，然后又遇到另一批士兵，如事者战斗三次后，马舒便自报身份，卡尔尼见马舒两人都与他有共同目标，便决定加入。

迷途森林遇魔列车

卡尔尼加入后，三人便乘上帝国军的魔导盔甲，往右行到上方出口离开，放弃魔导盔甲后便过桥向南行，途中会见到杜马城，此时已不能内进，便向东过桥进入迷途之森林（迷いの森），沿路前进，当见到一处有叉路时向上行，因往下行会回到入口，走到尽头便见魔列车，便决定进去一探究竟，岂料到了车厢中，列车却自动开行，在列车内会遇到敌人，而车的门又打不开，卡尔尼便告知传闻此列车会送人往灵界去，遂建议到前两卡去想法使列车停下。

卡尔尼一说话，便可以看到一些幽灵，和它们交谈，有些会需要战斗，有些则售卖道具或

加入成为第四名伙伴。沿着车卡前进，途中会被一大帮幽灵包围，还被迫走上车顶，只好跳到前两卡去，以为可松口气，又见幽灵追来，便进车厢中按掣解除后方的车卡，然后出外看车卡松脱成功。

三人一块回到车厢中去再按掣便可打开前进的门，往前走到一个有房间的车厢，在右方房间内有一个宝箱，调查后出现一名叫积克费利特（ジークフリード）的人，自称是世界第一剑士，但马舒却不放他在眼内，只要用卡尔尼的必杀剑「舞」一次便可获胜，落败的积克费利特竟取了宝箱内的东西便逃跑了。

众人继续前进，可以见到列车长，他告知要让列车停下必须到机关室，而当众人走到第二卡时，幽灵便会离队，走到车头，先进入机关室按下上方三个按钮，跟着到车外的烟囱调查，便要和魔列车战斗，用齐绝招不难收拾。

获胜后魔列车便停下到站，三人下车后便见很多鬼魂陆续上车，其中竟有卡尔尼的妻儿，卡尔尼当然激动不已，可是一切皆已不能挽回，只有眼看着魔列车载走他最心爱的人，经马舒安慰过后，三人便继续上路。

兽人加夫加入阵营

马舒三人走出迷途之森林后，往东北进入山内，到韦利（バレン）瀑布，此时卡尔尼说南方有个兽原，内有不少凶恶兽，而东之海岸有莫普利斯（モブリズ）村，此时影子亦说功成身退，马舒亦不强人所难。影子走后，马舒两人往上行纵身跳进瀑布去，在掉下的途中不断有怪物出现，最后有只紫色的怪物，那是首领，没有太大困难便可收拾，然后会掉到谷底。两人沿河流漂到一处岸边，会见到一名由野兽养大的男孩，，他名叫加夫（ガウ），当他发现醒来时便一溜烟走了。

两人往东行，途中战斗后会再遇加夫，他会向两人讨食物，但没有只好打发他走，进入了莫普利斯村后，先到道具店去购买食物（ほしけく），然后到左上方屋内，会见到一名马勒达（マランダ）国士兵，他受了重伤，望马舒能为他把信寄给一名叫罗拉（ローラ）的女子，交谈后到右上屋内，花五百元叫人送信，紧接着到该地下室，可得知蛇道入口在大陆南部的大日月山内，跟着再找受伤的士兵，可得到「德玛之铃」（タマのすず）（是指环的一种）。

离开莫普利斯村到兽原上逛，遇到加夫时，用食物喂他，他吃完便加入，带两人进入三日月山去，此时游戏亦会解释培育加夫的方法，在兽原上战斗时使用跳入（とびこな）的指令，加夫便走进怪物堆中，在下次战斗回来，使用乱斗（すばんる）指令，他便可使用所学过怪物的特性。

三人进入了南方的三日月山洞中，加夫会找出一些潜水头罩（どカブカ），三人便决定用它潜进蛇道，随着河的漂流到达港镇尼杰雅（ニケア），在这里有船前往拿鲁沙，不过先别急着上船，而到镇中购买装备，在旅店内的钟调查可得补满 HP 及 MP 的道具，到酒吧去卡尔尼会被一名美女引诱，不过他凭着坚定的心而不为所动。

施莉丝告改邪归正

打点一切后，三人便到下方码头乘船前往拿鲁沙去，跟着画面一转，便转为讲述宾纳、天娜及艾特加那边，当他们的木筏抵岸后，便往北回到炭坑都市拿鲁沙，在入口会遇到警卫挡着，宾纳及艾特加都被击退，只好由以前洛克救天娜的暗道进入市内，在洞的途中会去到一

处见到光点在该区的路穿梭，众人便要依相同的路前进方可通过，行错了便要由该区起点再行一次。三人沿路行，途中会经过小猪村，通过炭坑便进入市内。

在那里找到祖，交谈后众人便一起往见长老，长老原坚持闭关自守，但始终力量微薄，而宾纳亦劝说若帝国得到了冰之幻兽，其力量更是难以制止，就在长老迟疑之际，马舒三人便进来，互报平安后介绍卡尔尼及加夫两人，及报告杜马城陷落的消息，此时洛克亦带施莉丝到来。

卡尔尼见到施莉丝却显得很激动，原来曾见过施莉丝带着帝国军将马勒达国消灭，是出名的极恶施莉丝将军，洛克便出来为施莉丝说话，证明她已经改过自新，洛克并已答允保护她，就在此时，天娜亦出来为施莉丝说情，因天娜以前亦曾为帝国做事，此语一出，卡尔尼又哧了一跳，最后他终被马舒劝服了。

众人争夺冰之幻兽

事件平息后，一名警卫便进来报告帝国军正向这里攻来，为首者正是杰费卡，此行目的当然是来取冰之幻兽，并向士兵下令不留活口，而洛克一众人亦立刻到幻兽之谷去，施莉丝告诉众人她乃一名魔导士，而卡尔尼对她始终有戒心，跟着便聚在一起抵挡杰费卡的士兵，以三人编为一组，像以前按 Y 掣来换组，若帝国士兵攻到宾纳那里便是落败。

敌方共有十二队，实力都不差，其中的魔导盔甲不惧魔法攻击，要注意。守在杰费卡旁的士兵最强，当消灭所有士兵后便找上杰费卡本人，他确实很强，会使用不同类型的魔法，还会偷己方的体力，要装有补体力及复活的道具。

众人获胜后，杰费卡却逃之夭夭，众人便往察看各人争夺的对象——冰之幻兽，此时奇事发生，冰幻兽又和天娜发生感应，跟着把她以外的人弹开，然后天娜化身成幻兽的形态飞走了，真正出乎意料之外。

第二天当洛克醒来后已身在祖的家中，艾特加告知有情报说天娜曾在费格罗城西方快速飞过，当务之急便是救回她，跟着可在各伙伴中选四人组队，笔者拣了马舒、艾特加、卡尔尼及施莉丝。

洛克欲令恋人复活

组了队伍后，先在屋中调查，可得到 补充能源的道具，购买装备后便出发。四人往南回到费格罗城去，马舒因离开这已久，便独自四处看看，其余三人则到左方房间休息，晚上马舒一人回想往事，感慨良多，原来当他们的父亲去世，为了不想继承王位，结果以掷毫决定去留，他亦选择了自由自在，想到这里，艾特加亦到来，两人为重聚而干杯。

第二天，到城入口内左地下一楼找一老人，他负责控制城堡是否潜进沙中，和他交谈后便令费格罗潜进沙漠中，向西北方大陆的另一个沙漠去冒出。

四人离开费格罗城往北行进入高利皆（コーリンゲン）村，在村中听说发光的怪物（天娜）向南方的积度鲁（ジドール）飞去，跟着四人进入右上方的屋地下室去，此时必须要有洛克在队，在地下室只有摆满鲜花，中央有一少女躺在床上，一旁还有一名老人，原来躺在床上的少女名叫蕾切露（レイチエル），是洛克已死去的恋人，洛克为了要找到能令她复活的幻之秘宝而四处游历，可惜现仍未找到，当三人离开后，施莉丝会留在这里多看一眼，因她已暗恋上洛克。

艾特加得特殊装备

四人离开高利皆村往南方前进到达积度鲁村，在村右上方有个拍卖会，可听到有关魂之秘宝的情报，跟着得悉天娜又飞到北方的山脉去，另外又听说西南方有个奥普拉(オベラ)剧场，现在招聘女演员扮演玛莉亚(マリア)一角，但还是先找天娜为上。往东北方前进走到犯罪都市苏索(ソン)，此地聚集了阴气，所以整天下雨，先到上方的酒吧去，在那里有一个时钟，要把它调校成正确时间，情报可在下方的高层大厦向人打听，经归纳后，正确的时间是六时十分五十秒，调校好后，上方的针便会移开，可得到艾特加的特殊装备，是电锯攻击，威力很强。取了特殊武器后，便进入下方的高层大厦去，途中有些地方需要跳跃才能通过，到了近顶楼便遇到首领，他会召唤一些喽罗出来，有LV.16不太难收拾，消灭敌人后，便进入最顶楼右下的房间，在那里找到天娜，她仍然是幻兽的模样，躺在床上不动，此时听到一把人声，跟着说话的人便现身，来者是一名老魔导士，名叫拉姆(ラムウ)，他问洛克是否认识天娜，此时天娜却突然失控，在房间中乱动乱撞，一会又脱力晕倒。

幻兽死后才得魔力

天娜昏倒之后，拉姆便告知他其实亦是幻兽，是少数以人的状态留在世上的幻兽，洛克则将天娜抱回床上，拉姆又说要救天娜必须到帝国的魔导研究所，因为必须集合多个幻兽力量方能救她，而现今帝国求取魔力的方法其实不当，因为在幻兽活着时所得的魔力只是很小的部分，要完全得到幻兽的魔力，必须要取得幻兽死后的魔石才可真正得到全部的魔力，拉姆 说罢便交了三颗魔石给众人，他亦自杀，剩下一颗魔石，众人便一下子得到四颗魔石。

此时有必要向大家解释魔法系统，每一颗魔石都有一种召唤兽，在每个战斗中只可使用一次，而且必须要装备了该种魔石才能使用，而每颗魔石各有一至六种不同形式的魔法，而魔法不是一装上魔石便可使用，玩者必须为各人储魔法值，而各种魔法的学习进度并不一定相同，要依其乘出的倍数来衡量，例如一种魔法表示乘五，那么当打倒敌人后得到两个魔法值，该种魔法便会有十个百分比，储到一百个巴仙便能学得一种魔法。

得到四种魔石后，便只有留下天娜，正要走出该房间时，见到马舒及加夫赶到，商议过后，决定往帝国去，但是没有交通工具通往那里，施莉丝便说且见步行步。此时除洛克及施莉丝以外，还可多选两人组队。洛克等人决定先到南方 的积度鲁村去，据知那里有空中交通工具飞空艇的消息，四人到了该处，在上方的画廊内见到一名男子，他说施莉丝很像玛莉亚，此时会发现画廊的地上有封信，内容说一名叫西曹(セッツアー)的人拥有世上唯一的飞空艇，此人甚喜欢看舞台剧，因他很好色，喜欢该剧的女主角玛莉亚。

施莉丝等人偷上飞空艇

之后，施莉丝便说若能得到飞空艇便可到帝国去，因此必须先找到西曹才行。四人到村内左上方和一小女孩交谈，她会告知奥普拉剧场位于南方，此时不必急着到该处，进入右上方的拍卖会，和入口内的人交谈便可竞投物品，初时可投得加强物理及魔法攻击的指环，跟着出外再进去，便投得一颗魔石，而拍卖中会有一些东西是必定投不到，买了那两样东西后便离去。

离开积度村往南进入奥普拉剧场，在入口遇到负责管理的人，便带众人入内，此时洛克

便说由施莉丝扮演玛莉亚引开西曹的注意，其他人则趁机偷上飞空艇，施莉丝立即到后台去打扮，此时剧场中央上方出现了一只怪物，他便是以前在河流被众人打败的八爪鱼奥鲁多罗斯，他欲给战书与众人，可惜各人都没有看到，气得他呱呱叫。

回说洛克等人，他们没有发现战书而跟了负责人各自就座，此时洛克一人会自由行动，由左或右下离开进入右方后台，会看见施莉丝打扮得很漂亮，令他不禁看得满面通红，变得很害羞，但说的话却不好听，竟问施莉丝是否念好了剧本？可不要丢脸！跟着转成控制施莉丝，先到桌上去阅读剧本，然后到上方走出舞台。

在排练中会不断显示歌词，第一段都要由玩者选出正确的台词，选错了便走音，要从头来过，正确次序是第一句、第二句及第一句，唱完后男主角便出场，要不断和他说话，而他会变换好几次位置，最后他会变成一束花，施丝便拾起它行到上方楼顶右边掉下，便完成这剧，若是在男主角出现时拖拖拉拉，当音乐奏完仍未完成以上动作便算失败，又要重新来过。

奥鲁多罗斯挑战洛克

排练过后将是正式表演，此时转到洛克那里，往下行会发现奥鲁多罗斯的战书，便立即带着它找负责人，此时该剧正式上演，跟着画面转到舞台上方的灯光架上，原来奥鲁多罗斯欲使用四吨重的铁块砸到施莉丝头上，众人知道此事当然要阻止，一来要救施莉丝，二来会妨碍他们取飞空艇的计划，而剧场负责人亦怕影响剧场声誉。

有关于事情严重，负责人便说在上方有控制舞台各处的控制室，三人如言到那里，按右一的按钮，便听到声响，表示左上方的门已可打开，跟着三人到左上方去，直登上灯光架，途中会遇到老鼠阻挠，走到上方便见到奥鲁多罗斯，在众人纠缠间一起掉到舞台上，负责人便说完了，而全场皆哗然，洛克便来个爆肚，跟着便和奥鲁多罗斯战斗。

奥鲁多罗斯比以前强了很多，会使用改变特性的魔法，搞不好变成 为他补体力，由于只有三人应战，所以要小心补充体力，打了十多回合后，奥鲁多罗斯便会逃走，此时西曹突然从天而降，还以为施莉丝是玛莉亚而将她带走。

施莉丝被西曹带到飞空艇上，西曹便离开施莉丝的房间，施莉丝立刻让洛克三人到艇上来，此时西曹却突然折返，发现所找的人并非玛莉亚，施莉丝便请求他载四人到帝国所在的普克达（ベクタ）大陆去，但西曹却不吃这一套，最后使用激将法，看来有点效果，西曹便引领众人到飞空艇上的赌场去，众人便将帝国的恶行及自己的遭遇说一遍，但西曹不管那么多，只说要施莉丝当其妻子，洛克当然不肯，但施莉丝却一口答应，吓了洛克一跳，不过西曹最终没有强人所难，亦看出洛克对施莉丝的心意，便愿意无条件载众人前往普克达大陆。

飞空艇到了普克达大陆后，先进入一旁的雅鲁柏鲁古（アルブルグ）镇，此地已被帝国占领了，而北方有个威斯（ツエン）镇，西面则有马勒达国，此大陆上的怪物都擅用魔法，购买装备后便离开此镇，往西北方进入帝国普克达，在右上方见到一名老人，他亦是里坦拿的同志，交谈后他会到右方引开士兵的注意，而四人则跳到木箱上爬上城中的管道，经管道顺利潜入帝国的魔导工场去。

魔石属幻兽精华

在魔导工场内的敌人都很强，A 点有武器，B 点听到杰费卡的笑声，他自言自语说可取得幻兽的魔力，及可以令三门神复活，还看到他将两只幻兽掉到垃圾槽去，跟着杰费卡便走

了，四人在C及D点找到防具，跟着到垃圾槽去可看到那两只被弃掉的幻兽，和E点那只交谈便要战斗，两只幻兽会轮流出现，拚了数回合后，他们都感应到拉姆及其他幻兽的力量，便不战而降。

四人再和左方的幻兽交谈，两只幻兽便变成魔石，得到火和冰的魔法。跟着四人到F点去记录，在④到⑥的楼梯不时会遇到三个铁球形的怪物，它们既会用即死魔法，亦会用反弹魔法，非常难缠，通常只死剩卡尔尼，此时不要用复活，因它们会反覆使用此招。捱过那一段到G点有敌人挡着，他每到一段时间便封己方一种攻击(魔法或普通攻击)，要小心，打倒他后到H点去，可以看到很多幻兽被困在试管中，便令他们全部变成魔石，这时负责研究幻兽的积特(ジト)博士到来，他是养育施莉丝的人，纯粹为了研究幻兽而努力的人，他至此才知道幻兽死后产生的魔石才是其精华，比吸取幻兽力量强百倍，对此非常兴奋，而六个磨石亦飞到洛克手中。

施莉丝弃暗投明

众人得到魔石后便准备离去，此时只见杰费卡笑嘻嘻地到来，出乎意料，他竟命令施莉丝为他取走各人的魔石，跟着杰费卡便说其实施莉丝是他安排过去的奸细，不过杰费卡估不到最后施莉丝决心弃暗投明，用魔法将自己、杰费卡及帝国士兵送走，救了三人一命。

三人捡回了性命后，魔导工场却发生震动，积特便带三人离开，到了地下室先作记录，然后和积特说话，他们便会用铁轨车送走三人，在前进中会遇到敌人，经过一段颇长的旅程后便要和首领战斗，他分三个部分，左右手打了一会会再长出来，所以只管攻他的身体。消灭怪物后铁轨车亦到尽头，便沿路离开，途中会见到西曹，他发现施莉丝不见了，洛克便告知过程，然后四人一起离开。

被施莉丝用魔法送到城内另一处的杰费卡，不甘眼巴巴看着洛克等人逃走，便到城的顶层开动机械臂阻止飞空艇飞走，而身在飞空艇的众人以为已经脱险，殊不知机械臂已至，便立刻迎抗，机械臂分左右两个，用冰魔法来对付。

破坏机械臂后，洛克便说回苏索市去救天娜，西曹一听是女性的名字便问是谁，洛克便说到那里去再说。乘飞空艇回到苏索市找天娜，凭着魔石的力量使天娜苏醒过来，而她亦回复了所有记忆，告诉各人她是在幻兽界里出生，然后说出其身世来。

人兽相恋诞下天娜

画面转到二十多年前的幻兽界去，此时玩者控制一名叫麦迪(マデイン)的幻兽，当他走出屋外会看到一名人类女郎倒在地上，他便带该女郎回家，然后和族人商议，大部分的人皆建议杀了她，该女郎名叫蜜多拉丝(マドラース)，她因受不了外界的种种苦难而逃到这里来，她说既然这里容不下她，只好明天离开，第二天早上麦迪见到长老，然后麦迪到两界之间的通道，会见到蜜多拉丝在犹豫，结果麦迪和她相恋起来，并生下一名女儿，亦即是天娜。

天娜出生后，幻兽界一直都非常平静，可是好景不常，帝国军竟然大举入侵，而且由卡斯度拉亲自率兵，在入侵中抓了不少幻兽，事态紧急，长老便说要使用封魔壁，不过使用后便永远打不开，此时蜜多拉丝偷听到，她便抱了天娜夺门而出，而封魔壁已开始发生作用，麦迪便立刻追出去，到了通道便见到蜜多拉丝倒在地上，跟着天娜和两人分别被吸到人界去，此时卡斯度拉出现，他得知天娜是由人和幻兽交配而成，便决定带走她，并把蜜多拉丝杀掉。天娜

叙述完她的身世后，她便变回人类的样貌，跟着离开苏索城，乘飞空艇回到炭坑都市拿鲁沙，此时飞空艇已可由玩者操纵。到了拿鲁沙往见宾纳，他说各国已准备向帝国宣战，但实力仍不足，若是有幻兽的帮助相信会更好，天娜便告知帝国东面便是封魔壁，若是靠天娜或许可令幻兽帮助，便决定飞往封魔壁去。

众幻兽飞出封魔壁

离开拿鲁沙乘飞空艇往帝国东面的小桥前降落，进入魔壁监视所，这里没有半个人影，通过监视所便是封魔壁之洞，那里的木桥会变换位置，必须确认地图的路向，掉到熔岩便要在该区起点重新来过。到过②的区域后，到B点按掣，一旁的桥会断掉并听到声响，在C点按另一个掣会出现暗门，进内可以记录。在按D点的掣则跳出敌人，E点按掣则有楼，然后沿路一直有石板便踏，除了G点石板以外，打开门该石板上方的宝箱，内里亦有按钮，也要按下，跟着到H点按掣打开暗门，内里有一柄很强的剑，给天娜使用。当四人走到该洞的尽头便是封魔壁，正在盘算怎样才能将之打开时，杰费卡却出现，三人便挡着此奸鬼，由天娜去打开封魔壁，万料不到当封魔壁打开后，众幻兽如脱疆野马，纷纷飞出来离开，在澎湃的冲击中使各人都晕倒，不久封魔壁便再度关上，还有不少巨岩落下将之封得更稳固。四人醒来后发觉封魔壁已然再度关上，而杰费卡亦不知去向，只好回飞空艇去，不过在魔壁监视所入口，会见到同伴到来，告知见到幻兽帮在空中出现，而帝国的人都四处逃命，幻兽帮都向帝国方向飞，众人便决定前往帝国去看个究竟。

卡斯度拉弃掉野心

此时飞空艇是由电脑操作，直飞帝国，飞途中天娜突然觉得有异，原来一些幻兽冲向飞空艇，使飞空艇失事坠下，幸好仍能降落在帝国的领土上。

当众人醒来后，便组队出发，此时身在帝国的西南方，直入帝国的街上去，会看到那里受到严重破坏，火光处处，而里坦拿组织的人都来了，包括祖和宾纳等人。四人进入帝国城里去，便有人带领，说国王正等着各人，当见到皇帝卡斯度拉，他竟没有半分威严，原来帝国被幻兽所袭，卡斯度拉看过他们的威力后，自言没有控制幻兽的信心，亦放弃统治世界的野心，甚至杰费卡亦被囚禁了。

真是出乎意料的进展，卡斯度拉说完话后，便表示要休息一番，四小时后边吃饭边作会谈，此时有四分钟在城内走动，若想会谈时有最好的结果，必须依以下的程序行事，首先城中有二十四名士兵，要和他们全部作一次对话，而城中的宝箱不需要急着去取，因往后还有时间，和某些士兵对话后会需要战斗，必须速战速决，对话亦快速飞过便算，不需留心内容。

当时间到了，便自动到会议的地方，在会谈中皇帝不时有一些质问，在此向各位介绍最佳答案，由于要照搬内容实在太花篇幅，所以只写出问题及答案的首数个字，答案如下：「皇帝：すラやくこ，答：故乡に」，「皇帝：ケフカのことたガ，答：いまのまま」，「皇帝：ドマの件，答：それだけは」，「皇帝：やリス将军，答：セリスは仲间だ」，「皇帝：何ガ闻きた，答：たぜ兵士と话(两次)」，「皇帝：封魔壁から飞，答：确ガに、幻兽のか」，「皇帝：はしに望む言弃，答：战いの终」，「皇帝：すぐにでえ，答：ほい」，另外在会谈中有休憩，必须要和上方的士兵战斗。

会谈过后，便可以得到南费格罗及三马城的解放，还打开监视所的武器库，另外还得到

两枚指环，亦是最好的会谈结果，此时可以慢慢到城中去开宝箱。

最后卡斯度拉皇帝告诉各人，幻兽在攻击帝国后向北方的大三角岛飞去，说相信只有天娜才能解决，然后说雅鲁柏鲁古镇有魔导盔甲搬运船到该岛去，还派雷奥将军同行，他会先到在雅鲁柏鲁古镇等众人。

雷奥将军离开帝国城后，其他伙伴亦先回飞空艇，此时只剩下天娜和洛克，在内没有什么特别，便立刻离开，往东南行进入雅鲁柏鲁古镇的码头找雷奥，跟着施莉丝和影子亦到来与之同行，雷奥便说明天才出发，而施莉丝见到洛克后不知怎样面对，便急急走回镇中。

天娜和洛克两人先到镇上购买装备，然后进入该镇的旅店休息，晚上洛克会醒来，见到施莉丝一人在街上发呆，洛克便上前说没有怪责她的意思，不过施莉丝仍然觉得对众人有愧。

第二天众人便乘船出发，航程需时两天，晚上天娜找上雷奥，雷奥便问是否被感情所困，跟着他自顾自说帝国之所以作那么多坏事，主要是因为杰费卡从中搞鬼，而雷奥亦没有推卸自已的责任，最后亦安慰天娜不要介怀自己的身世。两人走后，影子、施莉丝和洛克亦分别出现。

史高积斯破戒救人

第一天船抵岸，雷奥便说分两组行事，他和施莉丝一组，而洛克、天娜和影子则是另一组，而玩者则控制后者。三人往北进入莎玛莎(ワマサ)村，在上方屋内见到一名叫史积高斯(ストラゴス)的老人，众人问他知不知道幻兽的事，此时史积高斯的孙女莉琳(リルム)由二楼下来，问史积高斯是否研究出新的魔法，此言一出，顿时令史积高斯不知所措，恐怕是泄露了不可告人的秘密似的，而莉琳则觉得影子的犬只伊德(インター)很可爱，便逗它玩，但被史积高斯赶回二楼，莉琳一言不发，竟带着伊德到二楼去。

三人和史积高斯交谈后，影子便带伊德离开，而天娜和洛克亦向史积高斯告辞，在村中会发现有不少村民悄悄用魔法，令众人颇为奇怪，跟着到村中的旅店休息，晚上史积高斯突然到来求助，原来村中一间屋失火了，而莉琳被困在火场中，洛克便和天娜一起去察看，但影子却装作不醒。

三人到了火场去，但是火势实在太猛烈，而史积高斯实在太担心莉琳的安危，便用魔法想把火扑灭，此时村中长老便出来，说史积高斯竟破戒使用魔法，而史积高斯为救孙女性命，完全不听劝告，还集合村中所有人的魔法去扑火，但亦只可以令火势略减，洛克三人便决定进火场去救火。

村民懂得使用魔法

在火场中沿途都有火焰怪，到尽头会遇到首领，初时可以使用冰魔法，但它们亦会使用反弹魔法，只有史积高斯的特殊攻击才有效，当打倒首领后，往上行便找到莉琳，她和伊德在一起，这时屋又发生震动，看来快要塌下，各人都晕倒，而四周都出现火焰怪把众人包围，只剩下伊德护着众人，但维持不了多久，幸好天无绝人之路，先前装睡的影子赶到将怪物纷纷收拾，亦顺利把众人带出屋外。各人平安无事回到史积高斯的家，洛克便问为何村中的人都懂得使用魔法，史积高斯便告知此村原本是魔导士之村，在魔大战之后幻兽都在幻兽界内居住，村民为怕世人知道还有懂得用魔法的人而来找麻烦，再度掀起第二次魔大战，所以决定

不再使用魔法，但有时难免会技痒。

听完此村的往事后，天娜便邀史积高斯协助她们去找幻兽，史积高斯为报答三人救孙女之恩，便决定加入，并告知幻兽逃进了岛中的索尔（ソイ）山，该山位于村的西方，那里被称为幻兽圣地，所以具有很强大的魔力。

三人走出屋外，影子会说怕见到幻兽，然后向各人告辞独自离去，洛克亦不便多作挽留。为各人买齐装备后便离开玛莉村，往西北方进入索尔山，在A点有一枝杖，数值看来很强，但用它攻击却会为商人补充体力。所以不要装备，在前进途中会常见到莉琳的踪影，B点找到三门神像，史积高斯告知它们是创造魔法的神，跟着便继续前进，岂料到C点便被从天而降的怪物打晕，原来又是奥鲁多罗斯

幻兽失控误伤人类

见到奥鲁多罗斯当然要作战，他会慢慢向三人迫近，初时可使用魔法攻击，跟着他会使用魔法使施用魔法的人承受相同的损害，因此那时不要使用魔法攻击，或可用自身反弹攻击。打了十多回合后，莉琳便加入，交谈一番便继续战斗，此时同样不可用魔法攻击。

经过一轮苦战，终于把奥鲁多罗斯击退，莉琳便正式同行，到D点可以记录，E至G点可掉到不同的地方，两个H点有莉琳及史积高斯的防具。走到I点便遇到幻兽，他们为数不少，洛克便叫两爷孙先走，可是已迟了，来路亦来了幻兽，这时其中一只名叫逸拉（ユラ）的幻兽喝住同伴，因他感应到天娜具有和他们相同的力量。

经过详谈之后，得知由于幻兽从封魔壁中得到解放，所以都失控了，以致误伤人类，洛克便向逸拉提出帝国的和解方案，逸拉亦想和平共处，答应一起到帝国去。

逸拉答应和众人到帝国议和后，便决定先回到莎玛莎村去会合雷奥，当回到该村后，各人都互道平安，气氛非常融洽，岂料只维持了一段短时间，只见被囚禁 的杰费卡竟然出现在这里，还带来了魔导兵队来。

杰费卡决定背叛皇帝

杰费卡获释的原因是他已说服加斯度拉皇帝，说他已能完全控制幻兽，而皇帝受不了这诱惑，结果释放了杰费卡并再度重用他，而杰费卡到了莎玛莎村亦不打话，立刻将洛克等人打败，雷奥便上前质问杰费卡的所为，杰费卡便搬出皇帝的命令来，想令雷奥屈服，并且立刻把逸拉和随行的两只幻兽杀掉，使他们变成魔石，跟着命士兵烧毁此村。

雷奥虽然忠于皇帝，但眼见他已走入歪道，决心为正义而战，全力阻止，上前和杰费卡战斗，杰费卡必定会落败，岂料雷奥所打的只是杰费卡的幻影，跟着皇帝亦到来，他对雷奥背叛了他非常不高兴，而杰费卡则趁雷奥的注意力放在皇帝身上时从后偷袭，原来皇帝亦是杰费卡弄出来的幻影。

雷奥被打死后，便有股强大的魔力波动拥向莎玛莎村，原来幻兽帮赶来救援，可是完全不是杰费卡的敌手，还被他吸纳了，而杰费卡结集了那么多的力量后，自觉已有足够的实力，决定背叛皇帝，另组一个魔导帝国，还想取得封魔壁内的最后之宝。

杰费卡扬长而去后，洛克等人终于醒来，对于雷奥的所为都深表敬意，便为他建了一个墓。此时影子的爱犬伊德到来传递消息，说影子已到了帝国去，艾特加各人都无恙，跟着马舒等人乘修理好的飞空艇赶到，洛克报告雷奥的死讯，然后介绍史积高斯两爷孙，然后一起往

乘飞空艇，往封魔壁去。

大地裂开升上天空

画面转到封魔壁那里，只见加斯度拉和杰费卡已到了该处，并且走了进去，回说洛克等人，天娜说她突然感到一股力量释放，然后看到有一片大地裂开升上了天空，原来杰费卡已找到魔法之源的三门神像，便决定到那片魔大陆去。

到了魔大陆的上空，只可由三人组队，最后会再遇奥鲁多罗斯，他还带来了一只怪物，首先用火魔法打发奥鲁多罗斯，而另一只则用火以外的魔法，拚了数回合后怪物会把众人吹离飞空艇，在往下掉的途中会遇到另一艘飞船的怪物，它分三个头，要先打倒会发射飞弹及雷射的两个头，跟着主体会放一个吸收魔法的球，此时任何魔法皆被它吸收，只有用直接攻击，三人打倒飞船便降落在魔大陆上，会发现影子已在这里，交谈后他便会加入。魔大陆上的怪物都很强，A点宝箱内是怪物，攻击力很强，但体力不高，在B点按掣后有通路，跟着到C按掣，D点便出现可行的道路。到E点按掣，跟着在F点记录，到G点可选择回飞空艇(影子会离队)。

加斯度拉悲剧收场

若各位依着本攻略玩的话，笔者建议先回到飞空艇，然后飞到炭坑都市拿鲁沙，进入右下方的屋中，那里有不少宝箱，当进去会见到一只狼偷走了一个宝箱中的宝物，便紧追着他，当追到山顶便见到小猪莫古(モグ)，莫古便和那狼冲突，然后两动物分别弹开到山的左右两处的边缘，此时由玩者决定救那一方，救了小猪他便加入，救了狼则可得一枚指环，可令魔法损耗减一半，笔者建议救狼取指环，因莫古可在以后再找到。

回到魔大陆后，影子会再度加入，今次到G点不要再离开，走到H点会遇到一条巨龙，他会使用多种魔法，只有边攻击边用魔法补充体力(LV.22)，消灭巨龙后，影子便会退出。说他没有资格战幻兽，剩下三人往上走到尽头便找到加斯度拉皇帝和杰费卡，此时施莉丝亦赶到，加斯度拉便用三门神的力量打晕施莉丝以外的三人，然后想劝施莉丝回帝国帮助他，施莉丝便虚与委蛇，跟着乘杰费卡不备时从后刺他一刀，这可痛极了，杰费卡立刻运起三门神的魔力打倒施莉丝，这时加斯度拉便说未得他同意，不得使用三门神的力量，说罢用魔法攻向杰费卡，但全没有效，反被杰费卡打倒，杰费卡便说他既已掌握了最强的力量，那还需要看他的面色，接着还把加斯度拉抛出大陆，一代野心家结果落得如此下场。加斯度拉死后，在魔大陆的事却未完结，杰费卡想将三个门神像推在一起，使力量得以释放出来，此时影子去而复返，改变了三门神像的方位，令受魔法禁制的洛克四人能活动，跟着送三人到魔大陆的右方。

此时大陆已开始分解，四人沿路急急前进到右方的光点，那里有一只怪物挡着，他会使用反弹魔法，只好用直接攻击，打倒怪物到右方便见到飞空艇，这时会问是否跳到飞空艇去，若是选「飞びずいる」便跳到飞空艇去逃走，但千万不要，要选「そのまま」，跟着等一会儿再有讯息，跟着选「ジヤドウガ气にはる」，影子便会出现，和各人一同乘飞空艇逃走，若是一早跳到飞空艇的话，影子便会在魔大陆身亡，以后的发展亦略有不同。

五人顺利跳到飞空艇上，但三门神力量亦已释放出来，强大的力量四处飞散，使整个星球天崩地裂，众人所乘的飞空艇亦受不了此强大力量而断裂，各人都失散了，而大地亦断裂

开来，地形作了大幅改变。

施莉丝终告睡醒

画面一转，只见施莉丝漂流到一个小岛的海滩，被其义父积特救起了，睡醒后得知她原来已昏睡了一年，而整个世界的生态环境都逐渐变坏，很多失去生存意志的人都到岛上的一个悬崖自尽，而积特为了照顾施莉丝，一年来可说心力交瘁，见施莉丝醒来便晕倒下去。

先为施莉丝装备上武器及防具，然后和积特说话两次后，决定去找点食物给积特，出了屋往下走到海滩，可见到三条鱼，先一并捕起，然后打开特别道具栏，，把「ラまし鱼」以外的鱼掉弃，然后给积特吃，积特便回复过来，但仍不能活动（若把三条都给积特吃，他便会死去）。

笔者玩时积特死去了，施莉丝便会万念俱灰，走到山之岬去跳崖自尽，不过并没有死去，还漂回海滩去，醒来后觉得冥冥中不需她死，便重新燃起斗志，回到小屋中去，会发现地上多了一封信，内容说她的其他伙伴都在外界等她，而屋内有隐藏楼梯，内有木筏，施莉丝便乘它离开小岛。

木筏随海流漂至东北方的大陆，上了岸后到旁边的雅鲁柏鲁古镇，在右方的男子那里听说古文书上记载有八条被封印了的龙因大陆的分裂而再度出没，听说西方的大陆有飞空艇的消息，而北方的戚斯镇有一名武门家出现，想来可能是马舒。

首要目的救小孩

离开此村往北方的戚斯镇去，由于只有施莉丝一人，所以很吃力，最好尽快进入戚斯镇，途中有个塔，那是杰费卡藏身之地，现在无法进去。

到了戚斯镇后，突然发生地震，镇中的人乱成一团，便决定去帮忙，在左上方找到马舒，只见他支撑着一间大屋，原来大屋快要塌下，但有一名小孩被困屋内，施莉丝便自告奋勇进内救小孩。

在未进入屋前，先到右上方的指环屋购买防石化的指环，因那里的敌人会用石化魔法，若中了便失败，要重新再来，另外不要贪心取宝箱，因只有六分钟时间去完成任务，所以先救小孩为先，另外最好用召唤魔法来对付敌人以节省时间，另外屋中有一种蝎子类的怪物，要用二级的魔法才可收拾，用召唤魔法反而耗时。

千辛万苦，终于救出小孩了后，马舒亦支撑至极限，立刻撒手，而大屋亦塌下来，跟着马舒便加入，并听说东行可到达莫普利斯村，便可离开此地。

两人往东北一直行便找到莫普利斯村，此村已遭废弃，但意外地在下方屋内的地下室找到天娜，原来她自和各人失散后，便收养不少小孩居住在这里，而小孩亦当天娜是他们的母亲。

天娜表示为了要照顾这帮小孩，所以不能和各人同行，施莉丝两人亦明白其苦衷，便不勉强她，只好离开。两人走后，天娜居住的地方突然受到怪物侵袭，天娜便出屋外迎战，但却被打败，此时救星到，原来施莉丝和马舒去而复返，两人立刻上前作战，打了一会怪物便逃走了。

天娜三人击退了来袭的怪物后，便回到天娜地下室的家去，而天娜因久疏战阵，所以战后需要休息，并强调必须留下来保护小孩子们马舒两人便正式告退，在离开时小孩会赠一颗

魔石给马舒，离开莫普利村回戚斯镇，在右上方树林内找到一名海盗，可花十元购买魔石。

艾特加化名为积夫

往西北方前进，途中有一座四面环山的塔，此时没有办法进内，只有继续前进至港镇尼杰雅。此镇内有很多海盗，其首领名叫积夫（ジエフ），和酒吧内左方的海盗交谈后，海盗们便会上船准备离开，马舒两人亦走上街上，会见到一名很像艾特加的人，他便是积夫，施莉丝亦忍不住问积夫是否就是艾特加，但他却否认，说他和海盗们准备洗劫费格罗城，说罢他便往码头上船。

但施莉丝两人都始终觉得积夫便是艾特加，而且既然亦想往费格罗城，便偷偷上了船随行。船往西航行到在图中央的大陆去，到了南费格罗村，施莉丝两人待海盗上岸便离船。

两人在镇中听说积夫在旅店二楼，找到他后他便和手下离去，准备进入费格罗城，两人当然立刻要跟踪他。离开南费格罗镇进入西面的山洞，沿路走到尽头便见到积夫和海盗们，只他们以乌龟作踏脚石进入上方的山洞，当海盗们都进入了山洞后，还见到一名神秘人跟了进去。

马舒两人亦依样葫芦尾随进去，沿路走回费格罗城地下室，到城的左下方以前未到过的地方，在内有不少好装备，而中央的机关室内会找到积夫，积夫会命手下进入上方城堡搜宝物，然后向施莉丝承认他便是艾特加，他化名积夫及当海盗首领的目的是回来取回此地。

各人相认后，城堡的引擎却显得很异常，原来它被怪物入侵，还向众人攻击，三人立刻反击，怪物共有四条触须，分别具有不同特性，而且会用触须缠住己方，被缠着的人不能攻击，但不算强。

消灭怪物后，艾特加便正式归队。跟着往上方的房间内取得一柄剑。三人回到一楼便可令费格罗城升出沙漠，到城内可购得艾特加的特殊武器，它可分析敌人的体力和弱点，跟着再到城的左方地下室命人移动该城到高利皆地区去。

寻获第二艘飞空艇

到了该地区去后，三人往西进入高利皆村，在酒吧中找回西曹，他原因飞空艇已毁及各人失散而心灰意冷，但经施莉丝鼓励后便再度加入，他还告诉各人他知道世上还有另一艘飞空艇，它藏在德莉露（ダリル）之墓内。

三人离开高利皆村往西进入德莉露之墓，此地的敌人会令己方变成僵尸，在A点有盔甲，B点调查墓碑有暗门，然后到C点按掣放水，跟着到D点乘乌龟到⑩，在E按掣放水，接着先到F点看四个石碑，都看过后便到G点的房间看另一个石碑，只要你把四组日文拼成一句话（石碑上的文字），正确拼法是「（とませすづガに）」，之后会得到讯息，说在地下三楼的隐藏间内有宝物，如言到H点去开宝物，可得指环「（グロウエング）」。

取得指环后，到I点可记录，J点的宝箱是一只怪物，只要狂攻其主体（非壳）便可，打倒他后可得龙之爪，是很强的武器，是马舒专用的武器，在K点有剑，走到L点便是德莉露的墓碑，调查后便要和幽灵马车战斗，它会使用各种魔法，有LV.33便不难收拾。

打到幽灵马车后，便会出现暗道，西曹便引领其他三人进入地下道，在往下行的途中西曹会告诉各人他和德莉露的关系，原来她便是西曹的妻子，以前她和西曹都喜欢乘坐飞空艇，可惜德莉露却病死了，西曹便将她和飞空艇菲露歌（フアルコン）号一起埋葬。

回忆过后四人便找到菲露歌号，升空后施莉丝发觉在天际有一只白鸽飞往地图西方的马勒达镇去，施莉丝便说往那里看是否有事发生。

收拾首条封印之龙

飞空艇降落在马勒达镇后，走到左上方可得知杜马城、兽原和拿鲁沙的位置，跟着进入右上方屋里去，那里摆了很多花束，住在此屋的人是一名叫萝拉(ローラ)的女子，原来武士卡尔尼一直和她通情信，但萝拉亦不知卡尔尼住在那里，因所有信都是由白鸽传送。

四人走出屋外便和地上的白鸽交谈，白鸽便会直飞往北方的苏索城去。有了目标，便立刻乘飞空艇前往苏索城，先和酒吧外左方的人交谈，他会要求取一千元才售予锁匙，得到钥匙后便进最高的那幢大厦(以前找到变成幻兽的天娜那幢)，到了顶楼打开左边的门，便进入苏索山。进入苏索山后，在A至E点按掣，上方的宝箱便放出一只飞龙出来，他便是以前提过的八条被封印的龙之一，它会飞来飞去，碰上便要作战，由两人负责补充体力，艾特加和马舒则主力攻击便可消灭它，得到一件防具。

四人继续前进，走到G点便找到卡尔尼，他正放出鸽把情信寄往萝拉那里去，众人便上前告知已拜读过他所写的情信，使卡尔尼感到难为情，跟着决定抛下儿女私情，再度加入和各人并肩作战。此时再到G点，会发现草地上有闪亮的东西，那是打开H点宝箱的钥匙，内有机械书籍(すみとエッチは本)，跟着便可离开此地。

父不认子加夫失望

乘飞空艇到地图右上方的陆地去，在大陆南部便是兽原，在那里有个洞窟，此时只可选三人组队，然后到兽原上四处走走，在战斗后会见到加夫，他会再度加入，跟着进入兽原洞，在A点有马舒的武器，然后到B点按掣移开挡路的石头，到C点可得一把小刀(いすザきのせいぼ)，在D点可作记录，到E点找到昏迷的影子(注：若是在魔大陆时影子已死，则会在这里找到莉琳)，伊德亦守在其身旁。四人正要往察看影子时，却遇到怪物的袭击，可用火魔法对付，打倒一次后怪物会变成在后方出现，消灭他后便带影子到莉琳的家休养(地图右下角)，其他人只好先离开，在村的右方听说兽原的东北方有个三角形的岛，那里好像有点特别。乘飞空艇先往北到兽原的大陆左上方，那里有一间小屋，此时必须有加夫和马舒在队，进入屋中会见到一名老伯，他希望马舒能为他修理此屋，竟在言谈中发觉加夫便是那老伯的儿子，但加夫的打扮和行为都太不工整，马舒便教加夫一些基本礼仪，还为他打扮成很整齐斯文，然后兴冲冲往见老伯，老伯得知加夫是他的儿子后却未见高兴，还说加夫是恶魔之子，不肯相认，这令加夫好生失望，只有黯然离开此伤心地。

模仿师高高告加入

加夫认亲不果后，便乘飞空艇到东北的三角形岛去，去岛上四处走走，便会遇到一种巨虫，在战斗时不要攻击，巨虫便会逐步将各人吸进肚中，到达一个地底洞，在A点见到一些穿绿衣的男子，他们会在主角跳跃间过来推倒，便会掉到下一层，因此必须避过他们，在B点有马舒的防具，到C点按掣才能继续前进，回到上一层避过那些男子便可在D点记录，在E区会有从上方降下的开花板，被压中便全体即死，所以要确一安全位置(斜线的地方)。

在F的宝箱可有加强攻击及魔法的指环，跟着到G点踏掣，便可到H点开宝箱，内有一

个盾，最后到I点找到一名男子，名叫高高(ゴゴ)，是名模仿师，除了可以在战斗中依照上一名伙伴的攻击外(包括魔法)，他本身有三个指令空着，先打开辅助画面，然后选ステータス及拣高高，在右方便显示空出的指令，拣漏空的位置，右方便出现所有人物的特技，模仿师可以任意选 三项，而且和原有人所学的一样，例如有一人学齐魔法，只要一选魔法的指令便可用齐各种魔法，非常方便。

高高加入后便可以离开地下洞，乘飞空艇到兽原略北的小岛，那里便是三马城

进入梦中救卡尔尼

进入城内(卡尔尼必须在队)右上方的房间休息，第二天却发现怎样也叫不醒卡尔尼，此时突然出现三名小孩，他们自称是梦之三兄弟，他便是借着卡尔尼内心的心魔而形成，只要卡尔尼的心魔一日不除，便不会醒来，三人便只有进入其梦中去。

到了梦中，初时只有一人，在A点可以记录，在B点可找到第二名伙伴，到C点则找到第三人，跟着走到⑩的门便到了梦中的魔列车。

到了魔列车后便向左方前进，途中会时常看到卡尔尼的踪影，但他却不理睬各人，三人一直走到一个车卡内有宝箱，但会有木箱挡着，若要取得必扳下掣后快速去打开，慢吞吞的话木箱会回到原处，内有重要道具，在其中一卡的左方亦要心花思才可取得宝物，方法是先扳下上方的掣，然后确认那盖上那几个宝箱(分别是盖上右上、左下及正下的宝箱)，接着到车卡中央的宝箱调查，它便会盖上，可顺利取得上方的宝物。

解梦成功重获新生

三人继续前进到下一个车卡，那里共有四个按钮，按不同的掣都会改变车内物件的位置，取得宝箱内的道具后便到左方去，又会看到六个空宝箱，只要依照上一个车卡的宝箱开合方法便能打开左边的门，到第四个车卡可以记录。第五卡是车头，进入控制室扳下三个掣后三人便变成身在炭坑中并驾着魔导盔甲。

在炭坑中会见到卡尼尔被帝国军追捕，三人沿路前进，其中有一处会不断重复，只要走回头便转到另一处，会再遇卡尔尼，可是随他过桥时桥却断了，一直往下角到杜马城内(仍在梦中)，可见到卡尔尼已死去的妻儿，她们会求三人救卡尔尼，因他的内心仍未能撇开，而把卡尔尼内心封闭的人名叫阿雷克梭鲁(アレクソウル)，他集合了千年的幽魂。

接受请托后，到城的大殿去便见到卡尔尼和阿雷克梭鲁，跟着当然要战斗，阿雷克梭鲁会藏起来，只现出两只喽罗，必须同时收拾两只喽罗才能结束战斗，否则喽罗会不断复活，只要使用一次デジエン魔法便可解决。收拾阿雷克梭鲁后，卡尔尼在梦中便清醒过来并和妻儿见面，他们希望卡尔尼重过新生活，他的妻儿消失后，便留下一柄卡尔尼专用的剑。

天娜决定消灭杰费卡

第二天大家都睡醒，卡尔尼心中的迷惑一扫而空，跟着到大殿去可找到宝魔石，而卡尔尼亦已学齐了所有必杀剑招。

做完杜马城的事后，便乘飞空艇回莫普利斯村去，在左方的屋内左边有暗道，在那里再找天娜，交谈后大地突然震动，原来以前被打败的怪物去而复返，施莉丝四人便出去应战，但会被他用风吹走其中两人，此时天娜便出现，并变成幻兽和余下两人应战。

三人合力消灭怪物后，却见到小孩们从屋内走出来，见到天娜的模样都很害怕，完全不敢接近，只有其中一名最细小的女孩认出天娜便是她们的妈妈，小孩们才不害怕，而天娜亦决定离开这里随伙伴去消灭杰费卡，含着泪要小孩们好好照顾自已，因她知道此行凶多吉少。

三人回到飞空艇去可找回被吹走的两人，可重新编排出击队伍，跟着驾飞空艇到地图北方的炭坑都市拿鲁沙去，在未进入拿鲁沙时，不妨先到市镇的东北方向前进，留心此地的敌人都不弱，在那里有一个半岛，可发现有五株树作十字形排列，此时要有马舒在队中，进内原有间小屋，马舒的师父邓根便是住在这里，两师徒重逢当然高兴，然后两人从地上打到屋顶作修练，马舒便学得最后的必杀拳「梦幻斗舞」。

马舒学完新招式后便可以离开，直进拿鲁沙去，首先经祖的家(位于镇的右上方)后门进入山洞，沿路走到小猪族的村，会见到只剩下一只小猪莫古，交谈后它便加入，然后在莫古站的地方向着墙调查，可得到小猪专用指环，但不要装备，否则会遇不到敌人。

莫古加入后便选它进队，不要看他猪身细细，它的攻击力不弱，四人再进入拿鲁沙市，由市上方的炭坑进去，在内原有一个通道在初时可能用进，现在已可通行，沿路走到山顶，可看到一条龙四处移动，那是封印龙之二，那是一条冰龙，要有LV.39左右才好挑战，当然是用火魔法对付他。

落败雪人成队中猛将

打倒第二条龙后，便到山顶找那只冰幻兽，调查后便要战斗，用数次火魔法便可获胜，他感谢众人解除他的封印，但自动变成魔石，此时山的上方有一小部分崩塌，由那里可掉到炭坑未到过的地方。在洞内敌人的攻击力不高，但会用混乱及变河童的魔法，其中还有一种龟一样的家伙，会用很强的魔法攻击，而且攻击次数频密，打倒他可得七个魔法值，而沿途走到一处有一个骷髅的雕刻，调查后选はひ，可得到一颗魔石，此时突然传来震动，原来居住在这里的雪人到来，他因其所制的雕刻被人弄过而发怒，便大打出手，他会用加强自身力量的魔法，又会用跳跃攻击，幸好不太强，可轻易获胜。落败的雪人便坐到一旁，上送和它交谈，有莫古在便会邀它入队，又多一员猛将。雪人不会用魔法，亦不需装备武器及防具，它只能装上指环，另外战斗时他亦不受玩者控制。

离开炭坑都市后乘飞空艇往地图左下方的积度鲁镇去，在此一提，各在乘飞空艇于天空上飞行时，中间会遇到龙王幻兽，他会在打了数回合后逃走，遇到时要尽量伤害它，因它的伤会虑积，大约打三次(等级则不需要)便可收拾，取得一颗龙王魔石。

魔石令画中物活起来

回说飞到积度鲁镇，直走进上方的画廊，那是一名叫雅奥沙(アウサー)的画家所有的，据说莉琳被他抓进了画廊内。四人进入画廊去，那里一片漆黑，要先到上方开灯，然后调查左下方绘有女郎的画，便要和画战斗，打胜后会现出暗门，可通往地下室。

四人到了地下室，内里有不少陷井，其中一处有三道自动开关的门，左边才是正确，沿途有不少画和宝箱都藏有敌人，亦有暗门要打倒画上敌人才出现，到了尽头便找到雅奥沙和莉琳，只见莉琳正在绘画，四人便上前质问雅奥沙为何带莉琳到这里，雅奥沙便告知因他绘的画由于都栩栩如生，最近他绘了一幅女神与恶魔的画，正巧他又在拍卖场买了一颗魔性之

石，使画中的东西都活起来，便希望莉琳可为他修改那些画。雅奥沙说完原由后，莉琳亦压抑不了画中的魔性，四人立刻上前应战，画的体力很高，苦战一番才能获胜，破坏了该画后，卡尔尼便问雅奥沙那颗魔石在那里，雅奥沙便告知在画架上，取得后莉琳亦已到了飞空艇上去。

史积高斯和影子入队

回到飞空艇去，找莉琳成为队员之一，跟着飞到戚斯村东北方被山包围的塔去，那是杰费卡狂信者之塔，在塔外看到史积高斯和信徒排着队走来走去，只要上前和他交谈他便清楚并加入，若没有莉琳则史积高斯不会有反应。史积高斯加入后，便和左上方的人交谈，花一万元购买情报，得知是费格罗城沙漠与高利皆之间有一个古代地下城，另外拿鲁沙市的武器店内藏有宝物。四人听完情报之后先离开狂信者之塔，因现在仍不是上去的时候。先乘飞空艇到地图左上方的武门场去，因在沙玛沙村休息的影子已到了那里。

众人到了武门场，那里由以前和各人敌对的怪物奥鲁多罗斯所经营，玩法是和上方的守门人交谈，第一个指令表示战斗，然后在已方的道具柜内选一件道具、宝物或装备作赌注。不同的物件可换不同的物品，但必须在武门场胜出，而只有一人作战还不受玩者控制，所以较高的等级会相对地有利，而各种道具所换的物品可参考附表。回说四人到了武门场，拣以前在兽原洞找到的小刀（いすザきのせいは）作交换物品，便可遇到影子，打胜后影子便归队。

影了加入后，便可离开武门场，乘飞空艇到费格罗城去，到控制室使城潜入沙中，在移动到一半时控制员便问要停下还是继续移动。选前者，跟着到城内的囚室去，在那里的右上方有通路到地下城之洞。

指环一览（二）

名称	效用
ミラクルシユーズ	战斗中自动补充体力
スリースターズ	任何魔法皆只耗 1MP
グロウエッグ	可获双倍经验值
マッスルベルト	增加 50% 体力最大值
クリスタルオーブ	增加 50% 魔法力最大值
タマのすず	在步行中补充体力
きんのかみかぎい	任何魔法皆只耗一半 MP
シウルオブサマサ	可用双重魔法攻击

打倒武士后必取指环

在地下洞的A点有西曹的武器，B点宝箱的宝箱内藏有一只很强的怪物，打倒他后可得一柄很强的短剑（グラデイウス），跟着到C点去记录，此地的敌人都有不少的魔法值，敌人亦不太强，所以要好好利用。通过地下洞后便到古代城，在入口见到一些士兵由那里逃走出来，跟着卡尔尼会讲有关此城的传说。据说此城在魔大战之前已经建立，而城主乃是一只幻兽奥迪（オーデイン），不过死在一名魔道士手中。四人进入城堡中去，那里的路并不复杂，怪物亦不弱，其中一种像异形的机械兽之飞弹攻击可扣一半体力，到上方大殿会看到奥迪的尸体，调查后可得到魔石，跟着到右边王座往下走五步左右的位置，可听到一些特别声响，然后进入右方的房间，先到上方书架调查，可找到「女王之日记」，接着由右下方楼梯到地下室，可找到第三条龙，没有什么特别。打倒后到上方去调查女王的尸体。能得到奥迪魔石的加强版，而原来的魔石则没有了，所以要先学会流星魔法。四人取得魔石后仍不要离开古代城，到城堡外由左方的入口进入城左边的房间，那里有一个宝箱，内有一名武士的敌人在，先用毒魔法对付，然后狂砍，该武士很强，等级低难有胜算。另外必须有卡尔尼在队，因为到了战斗后期武士不怕魔法及普通攻击，只有卡尔尼的必杀剑才有效。打倒武士后可得到一枚指环，装上可在一回合里连攻四次，若配合能装备两件武器的指环则可砍八次，是必取的指环。

使用魔石蕾切露复活

众人离开古代城回地面去，便乘飞空艇到地图正下方的大陆，在大陆的左上方有一座山，因山上有五颗星形排列的石。在中央有一片绿色的草地，飞到其上方降落，玩者便要从十三人中选八人分两组下去，到达了五星山上，就像以前的分组玩法一样，按Y掣转控制另一队，在此分开Ⓐ和Ⓑ两队作代号方便解说。

降落后，Ⓐ队先到A点踏掣开②的门，让Ⓑ队前进，在B的地方是陷井，走到C点按掣才可取上方的宝箱，跟着走到D点踏掣打开③的门让Ⓐ队前进，到E点踏掣使地上的刺钉缩进地中，便换回Ⓑ队前进，在F点踏掣消去右方的刺钉，Ⓐ队便可通过，到下层踏G点的掣，上方会出现三块踏脚石。

转回控制Ⓑ队，到H点去踏掣，可让Ⓐ队到I点踏另一个掣，跟着Ⓑ队去J点记录，并踏K点的掣，Ⓐ队又可以通过有钉的地，然后Ⓑ队可走到L点踏掣，跟着Ⓐ队至M点按掣放走那里的水，到N点找到第四条龙，而Ⓑ队亦可走到B1，然后Ⓐ队踏O点的掣使左方现出两块石，让Ⓑ队以那些石块跳过来会合，然后一起踏P的掣，便可到下一层，到Q点找到洛克，他到这里是为了找能令其旧爱侣蕾切露复活的魔石，而且已经得手了，便一起离开这里，亦找齐了十四名人物。

众人乘飞空艇回到高利皆村去，到了右上方屋内地下室使用魔石，蕾切露果然复活，可是只维持了一段短时间，蕾切露希望洛克能好好活下去，然后便消失，众人看到此情景亦为洛克难过（除了施莉丝），而洛克亦再度加入。

洛克在五星山除了得到以魔石，还得到不少武器及防具，此时分由各人装备，然后在有洛克在队的情况下再进入拿鲁沙市，到右方的武器店前洛克便会叩门进去，在那里可见到一名老伯，他会问你要魔石还是魔剑，若取魔剑可令一人的攻防各能力全满，而魔石则有最强的核爆魔法。

洛克等人顺利取得魔石后，便可离开拿鲁沙市，然后往西南飞到地图左下方的歌剧院去。

四人进入歌剧院后，和负责人交谈，他告之舞台被一只龙霸占了，令得歌剧院没法表演，四人便答应去对付，此时各人最好备有浮身指环，然后到二楼右上方的控制室按左上的按钮，便可掉到舞台上，龙就在那里，它善用地震魔法，若只有浮身魔法又会被它的五倍重力魔法拉回地面，所以有浮身指环较有利，打倒后亦消灭了第五条龙。

史积高斯追寻怪物

离开歌剧院后往西北的积度鲁村的拍卖场去，可竞投得一颗魔石，跟着在有莉琳和史积高斯同队的情况下回沙玛沙村，莉琳刚进去便回家，接着走出来告诉史积高斯他的朋友根保(ガンホー)病倒了。

四人进了史积高斯的家二楼，便看到根保躺在床上，根保告知他已找到追寻多年的传说怪物比多(ヒドウン)，史积高斯听到之后大是兴奋，根保便告知比多现藏在沙玛沙村正北方的小岛上。史积高斯和三名伙伴到楼下去，便告诉比多的来历，跟着决定到那小岛去。

比多藏身的小岛名叫艾波(エボン)岩，以前看到洞口，不过现在已可进去，在洞中只可以看到很小的范围，在洞中的石板会把人转送到其它地方，但石板的转送并无规律，在洞中有不少宝箱，都藏有为数不少的沙高之碎片(サンゴのかけつ)，最好尽量多取，在洞中兜兜转转可遇到一个特别的宝箱，其实是一只怪物，它说明喜欢吃沙高之碎片，若它满足便会退走，四人便往上走，找到比多便要战斗，它的身旁有数只喽罗，只要打到罗便能收拾比多，消灭比多后显得非常高兴，便赶回家中向根保报告，根保听后说非常雀跃，甚至谈至竟夜。

齐开上狂信徒之塔

第二天便集合离开，若是未能学得リレイズ魔法不要上狂信徒之塔，可在古代城内里储魔法值，而要升级的话，可到兽原北方的一个森林去，那是一个恐龙森林，那里的敌人有两种，经验值很高，一种是暴龙擅用流星魔法，比较好对付，但等级没有五十或以上不要到那里，简直是送死。另一种则是雷龙，没有学得核爆魔法(アルテマ)或等级在六十以下亦不要对敌，因它会用核爆魔法伤全体六千多体力，一绝便能送全队归西。在打倒雷龙后，偶然可得到「スリースターズ」指环，可令装备的人用任何魔法只损耗1MP，不过雷龙和指环的出现率都不高。

当有一人学得リレイズ魔法后，便去购买四枚反弹指环并装在身上，跟着方可上狂信徒之塔，此塔并不复杂，途中可找到第六条龙，没有什么特别要注意的地方。此塔内只可以使用

魔法，其他如普通攻击及特殊招数皆不能用，而愈往上走，怪物便愈厉害，走到顶楼可找到能在一回合连续使用两次魔法的指环，先装备它，跟着便走出房间，会见到很多狂徒信上来包围，然后和首领战斗，由于已装上反弹指环，所以基本不怕他的攻击，在首领攻击期间要为各人使用リレイズ魔法，因打了相当的时间后首领会用核爆魔法同归于尽，用了リレイズ魔法便可在核爆后复活。

离开狂信徒之塔后，笔者所知要去的地方及要做的事已齐全，若有LV.60以上便飞到地图正下方地图的大陆，以前提及有一座塔未能进去，此时只要乘飞空艇在该塔的塔顶上降落，要分开三组，由玩者自己去组合，亦为方便记述，分开Ⓐ至Ⓒ三组来叙述。

众人合力战三门神

十二人降落在塔后，三组人分别在不同地方，首先用Ⓐ组行至A点便换Ⓑ组，到B点可找到龙，因它会转换特性，所以最好用魔法查出其弱点，然后Ⓑ组到D点找到第七条龙，用核爆魔法可轻易收拾，跟着到E点去，接着换Ⓒ组前进，F点有防具，G点有指环，在I点能记录，走到J点会遇到首领及怪物，只要用最强魔法或普通攻击，因它会用反弹魔法，在用普通攻击时要注意打的位置，因它的两只手亦是目标，只要攻击身体便可。

收拾怪物后，到K点开宝箱，可得到在战斗中补全体成员满HP和MP的道具，L点的宝箱是暗掣，到M点便找到最后一条龙，用核爆数次便可消灭，跟着得到三斗神(ジハード)魔石，不过体力数低时不要使用，因为在伤敌时己方亦受到大伤害。

Ⓒ组继续前进，到N点后便和Ⓑ组一起踏上方的按钮，如此方能打开㉘的门，跟着换Ⓐ组前进，走到㊳把石头推到E点的按钮，然后Ⓑ组便可进入到㉞推另一块石头到N点，那样Ⓒ组亦可前进。

三组集合后，便一起踏O、P、Q掣，便出现㉟和㊱的路，Ⓒ组先到㊱踏掣打开㊲和㊳的门让其余两队行，在R点见到三门神之一，用核爆魔法三、四次便可收拾，现出㊸的门及可记录。跟着Ⓐ组前进和三门神之二(S点)，用同样的方法把它收拾，接着亦能作记录。最后由Ⓒ组到T点对付防卫系统，破坏后便记录，之后到U点收拾最后一个三门神。

连过四关歼杰费卡

消灭三门神后，发觉它们的力量不如想像的强，可能它们的力量被杰费卡吸去而削弱了，三组人分别到V、W、X三处踏掣，便被引领到塔顶，见到万恶不赦的杰费卡，他的魔法力非同凡响，说着还展示给各人看，其力量可随意破坏世界。

杰费卡展示实力后，便要准备作战斗，先让玩者选择十二人的次序，最先的四人先应战，首领非常巨大，分四个部分，用核爆不断攻击，打倒后却还有第二层，原来共分四层，在此一提，若是同伴被打倒，而该层首领亦被消灭而来不及复活，便会在对上一层时换上另一人(依玩者先前所选的次序)。

终于打到最上一层，亦即是杰费卡本人，他会使用任何魔法，甚至在战斗一段时间后封[illegible]各人的魔法及特技，打倒他后塔便开始全塌，而魔法亦崩溃，纷纷变回魔石并消失，而天娜便变身成幻兽，以最后之力引领各人逃脱，跟着便看到游戏长达二十分钟的结局。

勇者斗恶龙 Ⅰ Ⅱ

完全攻略

1 操作方法介绍

了解操作器操作方法是冒险游戏的第一部。其目地是移动主角的行动方向，及一些指令上的使用。

十字钮

操作画面上人物向东、南、西、北等四个不同方向的移动。

指令、咒文、道具、物品买卖以及来作上、下、左、右的选择。

A 钮

在移动中或平常的状况按下此按钮后，就会出现指令的视窗画面。

选择指令再按下即可决定。如果出现▼再按下此钮即显示下段文章。

SELECT START. Y

在本游戏中，此三钮皆无设定功能，也就是不使用此三钮。

B

下指令的中途按下此钮为取消目前的指令状况，共回到上层指令区。

R. L. X

通常我们都是以 A 钮呼叫出指令视窗，并再选择其指令来执行对话或调查，而在这里以此三个按钮会自动的执行会话或调查，及会依照各种状况来选择。

2 冒险的开始及结束

●一切就续后并打开电源！

超级任天堂的一切配备都装上，并将电源开关推至ON 的地方后，接下来会出现一些内文。

●勇者斗恶龙 Ⅰ Ⅱ 的选择！

当出现 DRAGON QUES Ⅰ · Ⅱ 之后，以十字钮来选择 Ⅰ 或 Ⅱ 代，并配合 A 钮来决定。

●冒险之书的设定！

第一次开始玩游戏时会出现三个被选择的画面，而勇者斗恶龙 Ⅰ 或 Ⅱ 代皆有三个冒险之书，你只要以十字钮来选择及配合 A 钮来决定即可。

●勇者姓名登记的方法！

在登记名字时最多可登记四个字，最少只能一个字。而要选择片假名时只要选择“カナ”指令即可切换，当你名字输入完之后再选择“おわり”就可结束名字的登记。

●储存游戏的方法！

如果你游戏玩到一半时突然想要休息，那么你就先回到国王的地方和国王对话，之后国王就会问你是否要储存游戏的进度，这时你只要回答他是(はい)就可储存。

●继续上回游戏进度！

当你要再继续前回所储存游戏的进度时，你只要选择"ぼうけんをすゐ"指令，然后再选择你上次有冒险之书，接着再以 A 钮来决定你的冒险之书即可。

●按下清除钮并关掉电源

当你结束了你的游戏进度后，先按下清除钮(RESET)再关掉电源开关，这样一来在记忆体里的游戏进度就不会消失。如果你未按下清除钮就将电源关掉，时常会发现你的记忆体不见。

3 冒险之书指令介绍

●ぼうけんをすゐ

为继续上次所储存的游戏进度，你只要以十字钮来选择你上次所记录的冒险之书，接着再按 A 钮来决定即可回到上次所储存的游戏进度。

●せつていをかえゐ

设定对话时所显示文字的速度，其显示速度全部共有八个阶段。数字愈大则显示的速度就愈慢，可依各位玩家的喜好来选择。

●ぼうけんのしゆをつ

选择新的冒险之书。如果你想再从头玩起时，你可以选择未使用的冒险之后，选择之后会进入名字的登入画面，之后便是文字显示速度的设定。

●ぼうけんのしよをう

复制冒险之书。如果你想要复制别人所玩要冒险之书时，你只要先选择原先的冒险之书，接着再选择你所要复制的冒险之书即可。

●ぼうけのしよをけ

删除不要的冒险之书。当冒险之书全部满了之后，而你又想从头玩起，这时你只要选择此指令，再选择你要删除的冒险之书，之后再回答电脑要(はい)即可删除。

4 通常画面指令介绍

在城镇外面按下 A 钮之后，全部共会有 3 种视窗指令区。

目前主角的各项状态及 HP、MP、等级的表示。

和人物对话时文章所显示的地方。当出现▼时再按下 A 钮会再继续下一段的文章。

全部主要指令共 6 个，你可以用十字钮来选择，并配合 A 钮决定你所选择指令。

はなす(**对话**)

首先你必须先面向你要对话的人物，接着再呼叫出指令视窗选择"はなす"即可和人对话，而文章内容会在书面的下方显示。

じゆもん(**法术**)

首先先呼叫出指令画面，出现后再选择"じゆもん"就会出现你已学会的咒文，这时再以十字钮选择你要的咒文再以 A 钮来决定即可使用你要的咒文，但是每用一次咒文 MP 就会

作相对的减少。

つよさ(**个人状态**)

选择"つよさ"之后会出现"そうび"及"つよさみる"两个指令,我会在下面为你一一介绍:

●そうび

装备。可装备你身上所持有的武器或防具,而装备后会出现"E"字就代表已经装备,另外有些装备是受到咀咒的,这一点可要小心一点才是。

●つよさみる

我方个人体力状况(目前状况)的一览表。

◆レベル	为人物的等级,而等级的提升是靠打倒怪物所取得的经验值。
◆HP(目前)	体力。达到攻击时就会减少,如果为0时就代表死亡。
◆MP(目前)	精神力。使用咒文所须的力量,而使用后会作相对的减少。
◆E	装备。现在身上所装备的武器和防具,其是以"E"来表现。
◆G	金钱。打倒怪物之后可得到,而到一定数值可买到相对的东西。
◆ちから	力量。等级提升数值就会上升,跟攻击力有影响。
◆すはや	速度。当数值愈大时,则愈可以比敌人提早攻击。
◆みのまもり	生命。当数值愈大时,则战斗中的耐久力就愈长。
◆　いだいHP	最大HP。为受到敌人攻击所能减去的体力,可在宿屋中回复。
◆　いだいMP	最大MP。为魔法所能使用的最大精神力,可在宿屋中回复。
◆こうげちカ　、	攻击力。当数值愈大时,则攻击敌人的伤害度愈高。
◆しゆベカ	防御力。当数值愈大时,则受到敌人攻击的伤害度愈少。
◆EX	经验值。打倒敌人可得到,而到某一定数值就可提升等级。
◆纹章	此为Ⅱ代才有,可向村民口中打听到下落,其目地是换取一个神秘且重要东西。

どうぐ(**道具**)

将身上所持有的道具拿来使用、丢弃或传递给同伴,其可以为つかう(使用)、わたす(传递)及すてる(丢弃)三个:

●つかう

使用身上所持有的道具。另外,在Ⅱ代中才有对同伴使用的指令视窗,I代中没有。

●わたす

将本人身上所指定的道具传递给另一位伙伴,但在本游戏中此指令在Ⅱ代中才有。

●すてる

将身上多余道具丢弃。如果为重要道具时,则电脑不会让你丢弃。

とびら(**开门**)

在Ⅰ代时一双钥匙只能开启一个门。而在Ⅱ代的时候,只要有一把钥匙即可,但每一种钥匙只能开启一种门。另外,开门者的身上必须要有钥匙才行。

しらぐる(**调查**)

如果主角的前方有柜子、宝箱类的东西,则在调查时为调查其面前的东西;如果没有时则为调查脚下。

5 各种地形说明

在城镇、村庄的外面,有一些不同的地形,如"草原"、"砂地"……等等。而在行走时会依地形的关系所遇到敌人的机率就有所不同,另外在战斗时也会依地形的不同背景画面也就不同。

在二代中多了一种交通工具,那就是"船",而当船在海上行驶时,也会有其独特的地形。然而,船在海上行驶所遇到的怪物也就有所不同,但在海上打倒敌人所得到的金钱会比较多。

"传送池堂"可以在一瞬间将你送到很远的地方,它在二代中可说是一种很方便的传送工具。

6 城镇内部之介绍

在每一个城镇或村庄几乎都会有一些很重要的地方,而你就必须到各地打听情报来了解攻略的方法,另外在某些地方也还会存在着一些重要的宝物。

わ城:城堡几乎都是重要的消息和宝物的地方,所以在里面要撤底的打听消息。

町:在游戏旅途中可以买到较好的装备及休息的重要的地方。

宿屋:当你体力不足时可回到宿屋中休息,将HP或MP回复至最大值。

武器屋:为武器、铁甲、盾、头盔的贩卖所,买下之后可提升装备者的能力。

道具屋:火把、药草及一些方便道具的贩卖所,但只卖一些较实用的东西。

普通门/银色门:在勇者一代中,开门时有受到钥匙数目的限制,而来到二代后,一把钥匙就可开启无限的门,但在二代每一种钥匙只能开启它特定的门。

钥匙屋:在一代的时候,如果要开启门必须到钥匙屋买钥匙才行,但是游戏中并没有钥匙屋的看板,须由各位玩家来寻找。

存放所:可以将身上重要的消息,或者是金钱类的东西放到存放所里。

教会:教会在二代中登场,其目的是在帮助你救活同伴、解毒及解除咀咒的装备或道具。

武器介绍:武器也可当道具使用!在Ⅰ代中的武器中有一把叫作火炎剑(ほのおのつるぎ,如果把它拿来当道具使用时则它具有放射火炎的功能。这种功能在以前任天堂版时并没有,而到超任版上就新增加了。另外还有其它的武器也可使用,至于是那几个可使用就各位玩家可自行慢慢找。

どくのちりよう:解除中毒者射体内的毒素。

のろこをとく:解除受到咀咒的武器、防具或道具。

こきかえらせる:复活死去的同伴,并将HP及MP回复全满。

わめる:什么都不作而退出选择。

7 战斗指令说明

勇者斗恶龙Ⅰ代的场合

在城镇外行走突然遭受到敌人攻击时，则会自动切换到战斗画面，并且战斗指令也会一同出现，这时你只要以十字钮来选择并配合A钮来决定战斗即可。

●こうげき

武器攻击。以手持的武器来攻击敌人，而当你手持武器的不同，则攻击的形态就不同。战斗方式是一种轮回式的战斗。

●にげる

逃跑。如果体力不足时及MP也没了，这时可用此指令来逃离战斗，但成功率却不一定。

●しゆもん

咒文。在战斗时，魔法一览表只会出现在战斗中能使用的魔法，你可利用这些魔法来辅助攻击。

●どうぐ

道具。战斗中可利用身上所持有的道具来回复体力，或者是辅助战斗攻击。

8 战斗指令说明

勇者斗恶龙Ⅱ代的场合

在城镇外行走突然遭受到敌人攻击时，则会自动切换到战斗画面，并且连战斗指令也会一同出现。进入战斗后，在Ⅱ代中由于出现的敌人比Ⅰ代的多，我方的同伴也多出了两位，故在武器攻击或魔法攻击时，有多出指令向谁攻击或向谁使用。

●こうげき

武器攻击。以手持的武器来攻击敌人，而当你手持武器的不同，则攻击时的形态就不同。战斗方式是一种轮回式的战斗。

●にげる

逃跑。如果体力不足时及MP也没了，这时可以此指令来逃离战斗，但成功率却不一定。

●ぼうぎよ

防御。在战斗时，魔法的一览表只会出现在战斗中能使用的魔法，而你可以利用这些魔法来辅助你的攻击方式，另外电脑会依魔法的不同，在画面上的表现效果就不同。

●ぎうぐ

道具。战斗中可利用身上所持有的道具来回复体力，或者是辅助战斗攻击，而在Ⅱ代中有多增加了对谁使用的功能，就有如类似武器的攻击方式。

9 全部魔法一览表

一代魔法一览表：

咒 文 名	效 果	MP值
攻击咒文：专以攻击敌人为主。		

咒 文 名	效 果	MP 值
ギラ	以小形的火炎来攻击敌人。	2
ベギラマ	具有“ギラ”数倍的攻击力。	5
攻击辅助咒文:加强我方有利的战斗。		
ラリホー	使敌人进入睡眠的状态。	2
マホトーン	封住敌人使用咒文。	2
回复咒文:以回复 HP 为主。		
ホイミ	回复 HP25～30 点。	3
ベホイミ	回复 HP85～100 点。	8
其他咒文:以帮助游戏的旅途为主。		
レミーラ	以强光来照明地下洞穴。	2
リレミト	从洞窟中逃离出至入口处。	6
ルーラ	瞬间回到拉远特姆城。	8
トヘロス	让等级较底的敌人不敢接近。	2

二代魔法一览表:

咒 文 名	效 果	使用范围	MP 值
攻击咒文:专以攻击敌人为主。			
ギラ	以小形的火炎攻击敌人。	敌方一员	2
ベギラマ	具有“ギラ”数倍的攻击力。	敌方全员	4
バギ	以真空之刀来攻击敌人。	敌方一体	4
ザラキ	让敌人瞬间死亡。	敌方一体	4
イオナズン	以爆炸的威力攻击敌人全员。	敌方全员	8
メガンテ	牺牲自己的生命让敌人全灭。	敌方全员	1
攻击辅助咒文:加强我方有利的战斗。			
ラリオー	让敌人进入睡眠状态。	敌方一体	2
マオトーン	封住敌人使用咒文。	敌方一体	3
ルカナン	降低敌人的守备力及攻击力。	敌方全员	2
マヌーサ	以魔法雾减低敌人的命中率。	敌方一体	2

咒　文　名	效　　　果	使用范围	MP 值
スクルト	我方全员防御力加强。	我方全员	2
回复咒文:以回复 HP 及解除不良状态为主			
ホイミ	回复 HP25～30 点。	我方一人	3
ベホイミ	回复 HP85～100 点。	我方一人	5
ベホマ	HP 回复至最大值。	我方一人	8
キアリー	解除体内的毒素。	我方一人	3
ザオリク	让死亡的同伴确实复活。	我方一人	15
其他咒文:以帮助游戏的旅途为主。			
リレミト	由洞穴或塔内跳离至入口处。	我方全员	6
ルーラ	瞬间回到最后记录的地方。	我方全员	6
トラマナ	使在损害地行走不会受伤。	我方全员	1
トヘロス	让等级较底的敌人不敢接近。	我方全员	2
アバカム	打开周围四方的门。	开启门用	2
谜之般的咒文:???			
バルブンテ	究极咒文,其功用不定。	?	15

勇者斗恶龙

一代之彻底完全攻略篇

勇者斗恶龙一代的传说

在很久很久以前，传说中的勇者一罗特(ロト)以神所给予的光之玉打倒的音之魔王，使世界回到了以往的和平，但……。

时光飞梭，现在已由拉鲁斯16世(ラルス16せい)统治。而在邪恶的一方，出现了一双恶魔的化身，将封住龙王的光之玉夺走，使得封印解除，各地的怪物也开始纷纷出现，让世界再度的陷入黑暗之中。而各地的战士为了要使世界回复和平，全向龙王挑战，但全都遭到悲惨的结果……。

有一天，某一个予言家予言："再过不久，传说中的勇者罗特之子即将出现，并再度打倒邪恶的龙王。"几年之后，予言家所说的勇者出现，而这位勇者开始展开他使命中的任务……。

攻略流程

游戏开始的第一天，主角罗特(ロト)来到了拉达特姆城的国王面前，并接受了国王命令，开始展开他的冒险旅途。

首先，先到下方拿取三个宝箱，分别是120G、火把(たいまつ)及一把魔法钥匙(まほうのカガ)，利用钥匙打开下方的门，之后走出城堡到城堡右方的拉达特姆镇(ラダトームの町)。在镇的里面可买到较好的武器及防具，而在宿屋的右方有一名女子，和她对完话之后她会跟着你走，但她却不会跟你到镇的外处，不过如果带她到宿屋睡觉的话，隔天起来老板会向你讲："昨天你们过的很愉快吧！"真是有点…。好了，在买了他的武器防具之后，再向村民打听情报，据村民所知："向北方一直走到海边，然后再向西走可到卡莱镇(ガライの町)，而在途中会经过一个砂漠洞。"另外还有一点："在以前有一个诗人名叫卡莱(ガライ)，他手中持着一个神妙的琴，可以发出一种悦人的音乐。"这一个情报在往后是相当的重要，可不要遗忘了。打听完后就可到村外赚取经验值。

当等级提高至5级左右之后，向城镇北方行走，没多久看到一个砂漠地，在砂漠中有一个洞窟，进去里面后一只怪物也没有，故你可以大摇大摆的走。走着走着到地下第二层时有一大石板，石板上面写着："从拉达特姆城(也就是一开始的城堡)向南方望去可看到一座邪恶的城堡，里面住着龙王，如果要到龙王城必需要有三样神秘的宝物，而这三样宝物分别由三名贤者看守着。"看完石板的内容之后即可离开洞穴朝三个神秘的宝物前进。

由洞穴出来之后向西北走来到了卡莱镇，在此镇有卖不错的武器和防具，而且还有两个重要的情报，第一个是："很久以前吟游诗人卡莱，他最后游戏的终点就是本地，但是他来到本地没多久后人就消失踪影了，或许你可以在此找到他。"第二个是："不久之前我看到一名怪物带着拉达特姆城的公主往东方去了。"由上面这两点来看，在这里除了右上方的门进不去外就没有其他的地方可寻了，而传说中的吟游诗人等以后再说吧！至于公主的下落已经知

道了，那么事不宜迟立刻朝东方出发。

出镇后向东走会经过一座桥，再过桥后向北方行走来到了一座被森林包围的村庄—玛伊拉村(マイラの)。在村内有卖更好的武器及防具，如果你有钱的话可以先买。而在村民的口中得知：在南方的岛上有一座村庄名为里姆鲁达姆镇(リムルグール町)，在那里有卖魔法钥匙；更重要的是有人看到一名美女被带到南方的洞窟里，而那一名美女就是公主了。听完之后，由于村民说在南方岛上的敌人比这里强了一倍以上，故我们先不要往南行，先在这里提升至10级左右。但光是在这里杀敌人可能大家都会觉得无聊，在这里各位可先到卡莱镇南方的战士洞窟里面拿取战士的指轮。

战士的洞窟里的第一层敌人跟玛伊拉村周围的敌人差不多，但到地下第二层时敌人就会加强许多，不过只要等级稍微提高一些对付那些敌人应该是不成问题了。当你到第二层取得了战士指的指轮之后，可将指轮拿来装备，接着就可以离开此洞穴了。

离开洞穴回到玛伊鲁村，先用刚赚来的钱买好一点的装备，然后再到上方的宿屋睡个觉，隔天起来就朝南方的通道之洞穴出发。在洞穴里可发现公主被一双恶龙看守着，恶龙的实力相当强，劝各位玩家将等级提到15级以后再来和它算帐比较好(反正公主在里面也过得还不错)。走出洞穴后向南走并绕过山脉来到了里姆鲁达鲁镇。

在此镇里的武器屋里你会发现3000元的钢铁铠甲和7700的魔法铁甲的防御力都相同，但魔法铁甲每走4步就会回复一点的HP，而钢铁铠甲并不会，这一点要注意一下。对了，刚刚我们不是在玛伊拉村的村民得知，在此镇里不是有卖钥匙吗？但却找不到卖钥匙地方，只发现左上角的某间屋子进不去而已。其实秘密就在那间屋子，你只要沿着村子周围的河道走即可(一进入村庄后向后走一步，然后再沿河道走)。进入那一间屋子后，里面的人会卖你钥匙一把16G，而我们共可买6把，再买就装不下了。买好了钥匙之后先到宿屋的地方开启一个门向床上的神官问话：“传说中的太阳之石(　いようのいし)沉睡在拉达特姆城。”拉达特姆城……，那不就是出发的城堡吗？没想到三样神秘宝物的其中一样竟在拉达特姆城。接着再到武器屋里的士兵对话得知：“在玛伊拉村的西北方有一座小祠堂，在祠堂里面住着一名奇怪的老人，看起来好像是位贤者。”这位士兵所说的贤者会不会是看守三样宝物的其中一位呢？不妨就到其地点一探究竟。

在未到贤者地方之前，在此镇的南方也有一个小祠堂，而祠堂里面也同样的住着一位贤者，他也是看守三样宝物的其中一位，不过和他说话时他会告诉你：“你是罗特勇者吗？如果是的话请你拿出罗特纹章(ロトのしるし)来证明你的身份，如果没有的话请你离开这里。”说完之后主角就被踢了出去，其实这一个地方是要到最后才来的，笔者只是先告诉各位玩家这一地点的位置而已，接下来就朝我们的目标前进吧！

在走到玛伊拉村后，在村外左下方有一条道，由此小道进入再朝上方走即可见到一座小祠堂，进去里面果真是一位贤者，但他却告诉你：“在我后面的宝箱是三个宝物其中一个—云雨杖(あまぐものつえ)，如果想要取得必须要有银竖琴(ざんの　つこと)才行，而银竖琴至今在那里就得靠你的能力去寻找了。罗特的勇者，为早点完成你的使命赶快去找银竖琴吧！”听完之后也不知银竖琴的地方在那，那就先回到拉达特姆城找太阳之石吧！

回到了拉达特姆城后翻遍了整个城堡就是找不到，难道还会跟刚才一样沿着河道方才能找到吗？没错，方法就跟刚才的一样，只是这次是沿着城墙走而已。首先先打开城内右上方的门，然后在城的右上方有人在卖钥匙，先买回刚所用去的钥匙，接着再沿着右方的城墙

往下走可发现一个楼梯,进去后和里面的贤者对话,则他就会让开通道让你取得太阳之石。拿到了太阳石后再到刚才卖钥匙的下方损害地,通过损害地向里面的士兵对话,他会告诉你在卡莱村里具有一个神秘的墓地,而墓地的入口就在一个通道后方,据说在墓地里面暗藏着以前吟游诗人的某样东西。这时突然想到,以前在拉达特姆村不是曾打听过诗人的事情吗?各位玩家应该还记得吧!而且还谈到琴的事情,说不定银竖琴就在卡莱村。

来到了卡莱村之后,打开右上方的门进入,在里面只发现三个宝箱却没有琴的下落,这时要注意一下,在屋内左上方由左至右算起第三步(为六小步)的地方有一个秘密通道,可不要被画面给欺骗了。由通道出来向右和一名老人对话:"这里就是卡莱的墓地,勇敢的罗特勇者,到里面冒险吧!"说完后人就消失,而我们就由他后面的楼梯进入墓地,在墓地里的迷宫相当大,且越走到后面的敌人就越强,这时你的等级最好提升到15级左右,这样一来在迷宫里面行走时比较保险。当来到最后目的地后有一墓碑及一个银竖琴,这个墓碑就是吟游诗人的墓碑,而竖琴就是传说中贤者所说的银之竖琴。拿到竖琴之后将它拿来当道具使用时,可发出一段美妙的音乐,但音乐结束后会立刻招来敌人,这一点要注意一下,不过他还有一个好处,那就是当你须要贪等级时可利用此竖琴,相当的方便。

拿到竖琴再用法术离开墓地,回到上次贤者的地方,再和贤者对话时他会将你的竖琴拿走,然后再让开通路让你取得云雨杖,这时三样宝物已经拿到两样了,而最后一样必须要有罗特的纹章才行,但罗特的纹章在哪里就不清楚了。这时突然想到,公主不是还被关在通道之洞窟里吗?如果你的等级已在16或17级的话,那么你可以到通道里去救公主了。

来到了通道里面,在其正中央的地方已见到了公主,而前面那只看守的龙和它对话即可进入战斗画面,其体力约在150左右,还具有喷火的能力,不过只要等级足够打个四、五回合就可将他打败了。打败了恶龙之后,进去和公主对话她会自我介绍一番,然后她会要罗特将她带回,这时你必须要回答他是(はい)。如果回答(いいえ)的话那么她会一直要求你一定要带她回去才行。接着罗特就会将公回抱起来,然后带回到城堡里。回到了城堡之后和国王对话,他会为了答谢你救回她的女儿而送给你一个公主之爱(おうじよのあい),使用之后会显示主角下一次提升等级所需的经验值,接着还会显示一个奇怪的座标,好像是在意会着什么意思。

接下来到玛伊拉村去和一间上途中会再看到一座桥,不要过桥再往上走又遇见一座桥,通过桥后再往南走即可来到梅鲁其特镇,没想到刚要走进去时突然守镇的怪物出现了,他的实力比恶龙还强,一次约损我方40点的HP左右,这时你可以利用妖精之笛将怪物催眠,差不多二至四回合就会醒来一次,这一点要注意一下。

打败了魔物后进入村庄里面,在这里有卖世界最强的盾——水晶盾,及第二强的剑——火炎剑,不过价格都相当的昂贵,必需到外面赚取一番才行。面在村内正中央的下方有一个人被损害地困住的神官,和他对话时他会说出一个奇怪的座标,这座标跟国王给的公主之爱所显示的方式差不多,似乎在告诉我们其位置可以找到什么东西,不妨就照着他所说的座标去找东西,并且赚点钱来买更好的武器及防具。

走出村外之后使用公主之爱,没想到目前现在的位置已跟刚才镇的屋子里的老人对话,则他会说:"喔!你已经拿到魔法钥匙来到此处了,那么你有没有拿到妖精之笛(ようせいのふえ)如果有的话(答はい)那么你就朝梅鲁其特镇(メルキドの町)出发,如果没有的话(答いいえ)那么你就赶快去找寻妖精之笛吧!"其怪,为什么到梅鲁其特镇需要妖精之笛呢?真

是想不通。不管他了，先去找妖精之后再说，而妖精之笛就位在本村上方的一处水池附近，从水池处往下走四步(不包括本身一步)然后再调查即可找到。

拿到了妖精之笛后朝梅鲁其特镇出发，其位置在世界大陆的最南方，途中会经过一片大砂漠，砂漠之中有一座荒废的村庄，在这里的某一处藏着世界最强的罗特铠甲，每走一步还可以回复一点的HP，它就位在村内最右方有一块被一只手持巨斧怪物看守着，而怪物的实力相当强，最好你的等级能提升至19级左右。接着再往南走直到最底步，神官所说的位置接近了，其所说之位置差不多就在此村的右下方，但下方已被山脉挡住了，只好往回走。首先先过桥再往下走过一座桥(为刚才笔者说不要过桥的地方)，过桥后再往东直走，不久会来到一大片的沼泽地，这时再看公主之爱后发现越来越接近了。当你来到神官所说之位置后立刻调查脚下的地方，结果捡到罗特的纹章，没想到罗特的纹章就在此地真是太好了。

拿到罗特的纹章之后再回到村内买更好的武器和防具，接着再回到荒废之村拿取罗特的铠甲，拿到铠甲后利用法术回到国王的地方记个录及回复体力。当一切准备好后到里姆鲁达鲁镇南方的小祠堂，再度的和贤者对话，此时贤者会拿取你身上的太阳之石及云雨之杖(必需带出来不能放在储存所)，然后他会以这两样的力量制造成彩虹的水滴(にじのしずく)，这就是传说中三样宝物的最后一样了。

拿到了彩虹的水滴后到里姆鲁达鲁镇西北方的底部，在那里只要使用彩虹的水滴会制造成彩虹桥，这时候就可以到达龙王岛并来到龙王城了。在龙王城里面的怪物都是最强的(比外面强一倍以上)，而且还存放着一把世界最强的武器——罗特之剑。在刚进去城堡里面之后，其正确的路是在王座的后方，只要在王座的后方作调查就可调查出秘密的楼梯，由楼梯下去后走一段时间可拿到罗特之剑，接着再走相当长的一段路终于来到了龙王地方，和他对话时他会说了一大堆废话，然后再问你是否愿意和他一起统治这个世界，这时你必须回答他否(答いいえ共两次)，否则的话整个游戏就结束了。回答他否后就会进入战斗画面开始展开史上的最后一战，打败之后没想到刚才只是他的前身，这次才是他的原型，其每攻击一次差不多约损50点的HP左右，而我们每攻击一回就需回复体力一次，故战斗的时间相当长。

经过长久的战斗后终于打败了邪恶的龙王，使世界再度的回复和平，接下来外面的怪物已经全部消失，而在城堡里的国王已经等候主角多时，并将公主许配给罗特，之后就是最后的过关结局。

勇者斗恶龙

二代之彻底完全攻略篇

勇者斗恶龙二代的传说

自从罗特勇者打败了邪恶龙王使世界再度的回复和平后，他与公主四处旅游，并在某处开始筑建他们的王国……。

百年之后，他们皆以代代相传来统治他们的王国。但是，在这一天里原本过着和平日子的慕培达城（ムーンペタの城），遭受到了大神官哈根（大神官ハーゴン）部下的袭击，国王为了要他的女儿活下去立刻叫他女儿到地下室里避一避，并迎向敌人的来袭，谁知没想到敌人竟然背后偷袭国王，不堪一击的国王马上被火烧成灰。这时在城门口的一名士兵幸运的逃离城堡朝罗雷西亚城（ローレシアの城）出发，当他来到了罗雷西亚城后已经身受重伤，走到城门口处就倒下去了，在门口的士兵看到马上扶他到国王的地方，而士兵将一切原委的事情告诉国王后随之离开了人世。

这时国王告诉主角："你已看到及听到刚才的事件吧！现在你必须展开你的使命击败邪恶的大神官——哈根。"说完之后国王在楼下等主角："拿取旁边的宝箱吧！并到莎玛特里亚城（サマルトリアの城）找寻你的第一位伙伴，他也是具有罗特血的人，去吧！"听他讲完话拿取旁边的宝箱就可开始展开冒险旅途了。

攻略流程

首先先在外面贪个等级的约3级，然后再向西走，没多久即来到了里里沙镇（リリザの町），在这里有卖一些武器和防具，另外向某名老人对话他会告诉你："由此镇向北走可到达沙玛特里亚城。"之后在村内买点比较好的装备后就朝北方走，果真走没多久来到沙玛特里亚城。进入城内和国王对话："我的儿子凯依（カインー）已经朝西方勇者之泉的洞窟去了，赶快到那里去找他吧！"但是，勇者之泉的洞窟到底在那呢？可向某士兵口中得知，洞窟就位在罗雷西亚城的北方，也就是此城的东方。在那里敌人都会变得强一点，所以在出发之前先买1、2个药草及解毒草，并再到外面将等级提升至5级左右。

由沙马特里亚城向东行走没多久会经过一座桥，由桥处再东走一小段路即可来到勇者之泉的洞窟了。进入洞窟里由于此洞窟只有一层故走起来较为简单一些，而当你来到迷宫左上方的位置后，在那里有一座大水池及一名老人在水池的中央，和他对话他会问你是不是要找沙玛特里亚城的王子，如果答是（はい）则他会告诉你他已往罗雷西亚城前去了，如果答不是（いいえ）则他帮你回复体力。得知凯伊已朝罗雷西亚城前进那么我们也就赶快回到罗雷西亚城吧！

走出洞窟之后直接朝南走会经过一沼泽地，然后就会回到罗雷西亚城。进到罗雷西亚城和国王对话时国王会告诉你："不久之前沙玛特里亚的王子曾经来这找过你，但他看到你不在所以又回到了沙玛特里亚城。"真没想到，一个人好好的干吗那么喜欢到处跑，害得主角绕了一个大圈子又回到出发点……，再回到沙玛特里亚城吧！结果一回到城堡里面国王竟然

说:“你还没找到凯伊吗？他还没回来这里过。”这……真是快要气死了!! 他到底去了哪里，找遍各地都还找不到人，这时他该不会在路边休息吧!结果到里里沙镇的时候看到凯伊坐在宿屋里头在乘凉，真是快气死人了……。好了，即然已经找到人了那么就让他加入成为伙伴吧！让凯伊加入成为伙伴后朝里里沙镇的西北方出发，在那里有一座小祠堂为罗拉之门(ローラの门)，进去里面和一名老人对话时老人会问你:“你有没有去过罗雷西亚城南方的祠堂呢?”回答他没有(いいえ)后:“那么你就去那里一趟吧!我的弟弟在那里，他会告诉你一些重要的情报。”听完之后立刻回到罗雷西亚城朝南方前进。在往南方前进的途中会经过一座桥，过桥后再往南略偏东走，没多久即可来到一座小祠堂。在祠堂里面遇见了一名老人他会告诉你:“如果你想打开银色的门，那么你就必须到沙玛特里亚城西方的湖之洞窟，在那里你可以找到银色钥匙。”听他说完之后我们就可以回到沙玛特里亚城。

在由沙玛特里亚城向西出发时最好把等级提升7级左右，还有解毒草也要多买一点，否则光用凯伊的法术来解毒很快的就会将法术用完的。来到了湖之洞窟后里面共有二层，而大部份的敌人都会让你中毒，这就是刚才为什么要多买解毒草的原因。在来到了B2F时可在最下方拿到银之钥匙，拿取了银钥匙后即可回到以前未开过的银色之门了。但是打开那些银色之门并没有什么重要的情报，最主要的是在里里沙镇的某处，如果身上有福引卷(ふくびこくん)的话可在那里对奖，而能不能得奖就看各位玩家的福气了。

接下来我们再回到罗拉之门，由下方的楼进去(在这里之前最好再把等级提升一级)来到一个地下通道往左走时是到一个小岛，也就是死路，而往下走才是我们正确的路线。走出通道后可来到南方的大陆，在这里的敌人都是湖之洞窟中最强的敌人，甚至还稍微强了一点，往南走没多久即来到了一座村庄一慕培达镇(ムーペタの町)。在这里可打听到有关风之衣及慕培达之城(ムーペタの城)的消息，慕培达城就位于此镇的西南方不远处，若要出发前去的话最好先买一下好一点的装备以及将等级提升至十级，这样一路上的敌人即可迎刃而解。另外，在镇内有一只狗，和他对话完他会紧跟着我们走，但不会跟着我们到村外，真是一只奇怪的狗。

向西南方来到了慕培达城后，只见里面已经变成一片废墟，在王座前方的鬼火是国王的亡魂他会告诉你他的女儿叫舞子(まいこ)被诅咒变成一只狗。而另一个亡魂会告诉你:“在东方有四座桥的地方有一个沼泽地，在那里可以找到拉之镜(ラーのかがみ)。”最后在某个地下室里找到了生还者:“公主受到咀咒而变成一只狗不知跑到那一个市镇去了，而要解除公主的咀咒必须要有拉之镜才行。”由以上这三个情报来看，原来慕培达镇的那一只狗就是公主，而我们现在就前去东方寻找拉之镜。

出城向东方前去不久可由画面同时看到四座桥及一块沼泽的地方，而拉之镜就在沼泽之中，找着找着果然找到了拉之镜，立刻回到慕培达镇将公主还原。回到镇里并到狗的面前直接使用拉之镜，之后公主就会变回原来的容貌并加入我方的陈容里，现在三个人全部都到齐了，就到外面将公主的等级提高一点。

接下来我们的下一步就是前去寻找传说中的风之衣(かぜのマント)，存放风之衣的地点就位在慕培达镇东南方不远之处，但是麻烦一点的是，我们必须绕上一段相当长的路才能够到达目的地。首先由慕培达镇向东走，走没几步看到一座桥，不要过桥直接再向北走到第二座桥，过桥后再向南的一条小道进去，再由小道经过一段相当长的路终于来到了风之塔。此塔全部共分八层，但风之衣并不在第八层里，其在第几层就由各位玩家自行慢慢找吧！当

你拿到了风之衣后可直接找个地方往下跳，你会发现跳下之后人会飘到离塔 2 格之外，不过有一点要特别注意，拿到风之衣一定要确实的“装备”上否则的话风之衣是不会产生效果的。

拿到风之衣回到慕培达镇后先睡个觉及记个录，然后再多买一点药草，因为待会儿要走上一段相当长的路，且路上的敌人都很强。当一切都就序出镇朝西南方前进，经过了慕培达镇来到了一座小祠堂，祠堂里的老人有复活、解毒及解咒的功能，之后走出祠堂来到了另一个大陆，再由祠堂处向西北走，途中有一大砂漠，通过砂漠后会看到两座相同的塔，此两座塔称为龙之角且是双胞胎的塔。进入塔内走到最顶层后先确定风之衣是否穿上，如果没有的话那就赶快穿上吧！衣服穿好后朝上方跳下去，之后全部一行人会飘到对岸并安全的降落，接着再沿着海岸朝东北走，不久即可来到一个新的村庄——鲁普加那镇（ルブガナの町）。在这一个镇里有一艘船，但看守的老人却不肯把船借给我们使用，实在是很小气。没办法只好再四处逛逛，逛着逛着在村内左上角处看见一名女孩被两只怪物欺负，正义的主角立刻伸出他的援手打败了那两只怪物并解救了女孩。得救后的女孩会带主角去找她爷爷，而她爷爷为了要答谢主角的救命之恩，很乐意的将船借给主角自由使用（似乎太现实了点）。

拿到船之后先不要出航，我们先在村庄里收集情报。在船港处下方里面的人会说：“在某天晚上一艘装满着财宝的船不幸沉没了，如果你能替我把财宝捞上来的话，我会答谢你们的。”另外在其他人口中得知，在东方的大陆上就是 I 代的世界大陆，似乎发生了一点小情况？我们由上面这两点来分析，沉船的财宝目前还不知道位置，所以我们就到东方 I 代的大陆吧！说不定在那里就可打听到有关财宝的事情。

由村子出发向东航行来到了拉达特姆城（ラダトームの城）（其位置请自行参考地图），在城内右下角处的老人会帮助我们回复 MP 值，而据说国王因为害怕大神官不知逃到那里去了，但在武器屋二楼处所看到的国王不知是真的还是假的……。另外在城门口左方的一名男子会告诉你沉船财宝的位置就位于此大陆的西北方海上。对了，在我们刚来的时候不是还看到龙王城仍然健在吗？不知龙王还在不在里面，不如到那里冒险看一看，顺便查一下传说中的罗特之剑还在不在。

在出发前先在拉达特姆城买一下比较好的装备，并将等级提升至 16、17 级左右，接着就可到龙王城冒险了。进到龙王城里面，可在地下第二层的地方找到罗特之剑，但它现在却不是世界最强的剑了，其攻击力只有 40 而已，不过倒比目前所装备的还强。当你走到最后的时候，只见一切的景观还是跟当初一样，一点都没变，而在中央的下方见到了龙王，但他不是以前的龙王，而是龙王的曾孙子：“最近有一个很嚣张的神官叫哈根，如果你愿意替我将他打倒的话，我可以告诉你一个很好的情报？”回答他是（はい）：“你只要收集到五个徽章即可获得精灵的守护，而其中的一个徽章就位于梅鲁其特镇（在一代中被一只怪物看守的市镇，但现在已经不见了），南方的一座小岛上。”奇怪，什么是精灵的守护，他到底有什么作用呢？这点我们先不管他，直接先离开城堡再说。在离开城堡之前，在龙王左上方的四个宝箱里，其中一个是世界地图（せかいちず），使用后会显示全世界的地图及你现在目前的位置。

由城堡出来之后在南方的祠堂还存在着，但是里面的老人还是一样的讨厌，要你拿出罗特的徽章才肯将宝物拿给你，但是彩虹不是还存在着吗！那他这次宝箱里的宝物倒底是什么呢？不管他了，只要找到罗特的徽章就可解出迷题了。接下来我们下一个目标是沉船的财宝，我们只要回到鲁普加那镇（取得船的地方），直接由此镇由北航行，不久就可以找到一个小浅滩（注意：在世界地图上并没有显示，而在海上航行时也很难看得到，因为它只有一点点的闪

光)，在其浅滩上方利用调查的指令即可找到沈船的财宝。拿到了财宝再回到鲁普加那镇将财宝交给商人，则他会答谢我们而给了一个回音之笛(やまびこのふえ)，这个回音之笛只要在有龙王所说的徽章地方使用就会产生回音，这样一来要找到五个徽章就比较简单了。

游戏从这里开始主要的目地就是找寻纹章的下落，并取得精灵的守护。接下来我们依照龙王所说的，向龙王城南方的一座小岛出发，你可利用世界地图来查看。来到了此小岛上面有一座塔，此塔名叫大灯台之塔，进去里面和一名士兵对话，他会问："你是否听说过纹章的事情?"回答他听过(答はい)，则他会告诉你："在这一个塔里面就有其中的一个纹章，你可以到里面去找。"这时如果你用回音之笛的话是没有回音，必须在纹章所在的那一层楼使用才行。在你走到某一层的时候会遇见了一只喷火龙，一接近他的时候他会跑掉，跟着他的路线走时会再遇见另一名老人："哈哈哈……跟着我来吧！我带你去找纹章的下落。"即然他想带我们去找纹章的下落，那么我们就跟着他去找吧！跟他走了相当长的一段路后，终于来到了目的地，老人会要我们开启宝箱，没想到一开启的时候，突然遭到四个敌人的埋伏，原来刚才那名老人就是喷火龙的化身。将全部四只怪物都打死之后，就可得到五纹章的其中一个——星之纹章，拿到了纹章之后，就可回到城内休息及记录。

现在搭船出发往世界地图左下方的一座大岛，在那里有一个市镇，名为贝拉奴镇(ベラスール)是一个水之都，进到市镇里面先休息一下，没想到凯伊竟遭到大神官哈根的咀咒，使得现在的他无法动弹不知道该怎么办，如果向走道上的一名老人对话他会告诉你："如果想要解除哈根的咀咒必须要取得世界树之叶(せかいじゆのは)才行。"但是世界树之叶在哪里呢?可在镇内左上方的一名女子打听到："在东方的海上有一座小岛，小岛上有一颗树那就是世界之树，但是像这样罕见的叶子它一年只会落下一叶而已。"现在我们已经知道世界树之叶的下落，那么就是赶快前往去拿，不过在前去之前先向左方的老人记录及向道具屋的老板买奇美拉之翼(キメタのつば　)，因为我们现在已经无法使用飞行术(ルーラ)了。

出村后先用舞子的法术ートヘロス，这样一来在海上等级比我们弱的怪物就不会出现。在向东航行的途中会经过一座市镇—培鲁柏之镇(ペルボイの町)，一进去里面只见一名男子及一道黄金之门，男子："大家都不知道到那里去了，只剩下我一个人在这里。"原来培鲁柏之镇只剩下他一个人，但也说不定全镇的人就在那黄金门里面，不管了，反正现在我们又没有黄金钥匙，先办我们的正事才要紧。出镇后再向东航行没多久看到了一个座岛，而这个岛上只有一颗树，那就是传说中的世界之树了，赶快登陆去取得，取得了之后如果还想再取，那必须将你身上的世界树之叶先用掉才行。

好了，现在我们已取得了树叶，那就赶快利用奇美拉之翼回到贝拉奴之镇。回到了市镇到凯伊使用道具，并指名向凯伊的面前使用，之后凯伊的病况就会完全恢复并再度的加入我方阵容。接下来我们就向全镇的人打听消息，在宿屋内的士兵他很高兴的恭喜凯伊已完全康复了并向主角问："你是否已取得了太阳的纹章?"回答他没有(いいえ)："在一个被称为炎之祠堂地方，有着传说中的太阳纹章，你可以到那里去寻找。"而在上方的另一名士兵则他会告诉你："迪鲁克达鲁的国王持有月之纹章。"另外在道具屋内的一名男子他会告诉你迪克达鲁城(デルコンダル就位于罗雷西亚城的南方。"由上面这三项情报，我们先去找太阳的纹章，但太阳的纹章在那里呢？那就位于世界之树东方的小岛上。

再度离开市镇向东出发后来到了世界之树东方小岛上的祠堂，进到祠堂里面先用回音之笛之确定一下，使用后果真产生了回音就证实了这里有纹章，现在我们就开始一步一步的

调查吧！其正确的位置在祠堂右上方的墙外，这种情况很类似一代中的太阳石板的取得方、

现在我们已经取得了太阳的纹章，接下来就是去罗雷西亚城南方的岛上，使用地图一看没想到它就位于现在位置的正北方，真是太幸运了。

来到了迪鲁克达鲁城后先向国王对话："只要你能使我高兴的话我就会给你一个很好的奖赏。"回答他后是（はい）接着往下走，则旁边所关住的怪物就会放出来和主角决斗。怪物的攻击力很强要小心点，不过他不会使用法术，所以只要注意一下自己的 HP 就可很轻松的打败他。

打败了怪物后再度的向国王对话，则国王会实现刚才的诺言而将月之纹章送给主角。拿到了纹章之后在城内有一个重要的情报，那就是黄金钥匙的下落，可左上方一名被关住的士兵打听到："我教你如何取得黄金钥匙，在南方岛上有一个萨汗镇住着一个叫达西斯（タシスン）的男子所持有。"另外，在武器屋外面的一名巨汉他会告诉你武器屋的老板持有一件强大的盖亚凯甲（カイアのよろい），不过武器屋后面却是黄金之门，我们必须先去取得黄金钥匙才行。

离开了城堡后先用地图查看一下，在地图的右下方有两个小点，其中一点就是萨汗镇，现在你就朝萨汗镇出发吧！当你来到了萨汗镇后可在镇内中央的二楼处找到达西斯的妻子："我是达西斯的妻子，我丈夫他很喜欢动物，尤其是狗，他更加的喜欢。他在三年前冬季去捕鱼后，到现在都还没有他的消息，希望他没事。"原来达西斯已经去捕鱼了，但是一去就是三年未见……。不管了，还是去找找看有没有别的线索，四处逛着逛着发现镇内右上方有一只狗，和他对话后他会跑掉，好像是要带你去那里似的。对了，刚才达西斯的妻子不是说他特别的喜欢狗吗!？说不定……，赶快到狗的前方去调查，结果找到了黄金钥匙（ んのカギ）哈哈！真是太好了，这样一来又可开启许多的门了。不过在我们还未离开此村前再向其他的村民打听一些情报，在中央的一名小女孩说："在附近的海上有一个被珊瑚礁包围的洞窟，而进入洞窟的方法必须要有月球的碎片才行。"在左下方的女孩说："当月球碎片照耀星空时，海水就会涨潮，这是本镇自古以来的传说。"在这里除了这两项重要情报之外其他就没有什么了。

接下来我们已经有了黄金钥匙就开始四处使用吧！首先先回到一开始出发的城堡，在城堡右方的六个宝箱里可找到罗特的徽章，接着向凯伊城堡去，在那里可拿到罗特之盾，是本游戏中最强的盾只有主角能使用。再来到找到公主的市镇，开启黄金门后进入地下室，在此发现有两只怪物被关着，由另外一个楼梯上去和一名老人对话："在大海之中有一个神殿的祠堂，只要你将五个纹章全收集到就可支使精灵的守护。"听完之后下一步往龙王城南方的祠堂出发，在那里只要将罗特的徽章交给老人，则老人会让开让你取得宝箱内的罗特头盔，在此罗特的头盔也是世界最强的头盔，也是只有主角能装备而已。拿到了头盔后回到迪鲁克达鲁城，还记得巨汉所说的吧！开启武器屋后方的门取得盖亚凯甲，在这里也是主角能装备而已。最后我们到只有一个人的培鲁柏镇开启黄金门，一进去里面发现全村的人都躲在地底下，向村人一问才知道，原来他们现在目前的位置是位于哈根神殿的南方，深怕受到哈根的咀咒所以才躲在地底下，在此村有卖很不错的武器和防具，如果你身上有很多钱的话一定要买下来。再到道具屋购买道具时发现有一格是空白的，不知是卖什么东西，当你买下来时候发现原来是牢狱钥匙（ろうやのカギ），真是太好了，不过一支却卖到 2000 元，好像是太贵了一点，反正都已经买了，说不定在以后还可以得到什么好处。另外，在右方处有一牢房，牢房

处有一名士兵及关着一名老人，和士兵对话时他告诉你原本在另一个牢房里关着拉克斯(ラコス)，但是不久前他逃走了，实在想不清楚，门是由外面锁住的，他是怎么逃走的……。再和牢里的老人对话时可得到一重要情报："大神官哈根住在隆达鲁其亚的山脉里，只要拿到邪神之像就可通过隆达鲁其亚的通道，嘿嘿嘿……。

打听完后我们到地图右上角处的一座小岛，也就是在勇者之泉的洞窟的下方。在那里有一个小祠堂，进入里面和一名神官对话："邪神之像是否已经拿到手了?"回答没有(いいえ)："邪神之像沉睡于海中的洞窟，只要有月球的碎片就可进入海中的洞窟，其碎片的下落就到提巴村打听吧!"得知情报后，我们再回到罗雷雷西城处，在城内右上方有一个地下牢狱，和一名被关的巨汉对话则他会告诉你，在隆达鲁其亚的洞窟里有生命的纹章。接着再和下方的神官对话，他是恶魔的使者，打败他之后可得到闪电杖(いかずちのつえ)，这是舞子最强的攻击武器。

东西拿到后，接下来我们往世界的最后一个村庄——提巴村(テパ出发)，其地点位于贝拉奴村北方的大陆上。在通往提巴村有两条河道可进入，第一次来时必须先走左方的河道，因为右方的河道是死路。来到了提巴村后据村民所知，在南方的满月之塔里有月球的碎片，要到满月之塔必须开船才能到达，但要开船到满月塔必须将水门打开让水流到外面，而水门钥匙(すいもんのカギ)被一名叫拉克斯的男子偷走了。各位应该还记得吧！在刚才不久前不是培鲁柏镇有人提过拉克斯这名男子吗?其实他就躲在牢狱里的某处并没有逃走，所以我们现在要赶快再回到培鲁柏吧！

回到了培鲁柏之后，在地牢狱里看见某处的地形较不一样，原来右方的墙壁是通道，我们都被画面给骗了。墙壁的右方走过后即可见到拉克斯，和他对完话他就会将水门钥匙交给主角，拿到了钥匙之后立刻再回到提巴村。进入村庄后，在村庄的左上方就是水门地方，使用钥匙后水门会打开，而我们就可以将船航行进来，不过在这之前我们先去拿两样东西，一样是神圣的纺织机(せいなるおりき)，另一样是雨露线(あまつゆのいと)，这两样是制作水之羽衣(みずのはごろも)所需的道具。首先我们先到取得黄金钥匙的萨汗镇，在村内左上方房内就是纺织机而右上方的是祈祷戒指，祈祷戒指使用后可回复 MP，但使用几次之后就会破碎，这点要注意一下。接下来到龙之角，龙之角有两座，上方的龙之角才有隐藏的雨露线，你可在三楼处调查到，但在三楼的哪一个地方就不一定，因为电脑会随时改变位置。

两样东西全拿到之后回到提巴村，打开村内某处的黄金门并和里面的老人对话，之后他会将你身上的神圣纺织机及雨露线拿走，并接着再告诉你制作这件水之羽衣需要花相当长的时间，所以请主角过几天之后再来拿东西。好了，现在已经将东西交给老人，而我们可以乘他在编织的这段期间先去满月塔的地方取月亮的碎片。在来到了满月塔之后，走到塔顶时可拿到祈祷戒指，再由被门关住的楼梯往下走，没多久又回到了第一层，但宝箱就在眼前了，打开宝箱里面就是月亮的碎片，接着就可以离开此塔回到提巴村拿取水之羽衣。如果你向老人索取水之羽衣而并没有拿到时，那么你只要再到外面绕个几圈再回来差不多就应该好了。

月亮的碎片拿到了，水之羽衣也拿到了之后接下来到海中的洞窟，其位置就在迪鲁克达鲁城所在之岛的西略偏南方，你可以利用地图来查看。来到了海中洞窟发现去路被珊瑚礁挡住，这时你在洞口的正前方使用月球的碎片，之后海水就会涨潮，而我们就可以进入海之洞窟里了。一进到里面发现四周都是岩浆，每走一步就会损一点 HP，还有，在迷宫里有一种叫蓝尼偶的怪物，他会吸取别人的 MP 值要小心一点。当你来到最后的炎之圣堂后，只见一名

恶魔神官站在前方，和他对完话后，在其后方的另一名神官会走过来加入战斗。和神官打时要特别注意他们的攻击魔法，而我方全部的攻击只要交给主角就好，凯伊和舞子只要顾着回复HP，这样一来打败他们两人就是一件相当容易的事。

打败了两名神官后走至后方即可取得邪神之像(じやしののぞう)，一取得神像赶快用法术离开这里，然后再搭船航行至贝拉奴镇。进来到贝拉奴镇后在神官后方墙壁其实是一道牢狱门，打开之后走到后方的传送水池会来到一个祠堂，其祠堂的出口位于传送水池的正下，走出房外见到一个小恶魔："不要打我，我告诉你在慕培达镇藏着一个纹章。"哈哈！真是得来不费功夫，还没打他就告诉我们如此重要的情报。

由祠堂出来向西走，走到沼泽地里面三步，这时再面向山岩使用邪神像，此时发生了大地震，而山岩处出现了一个入口，这就是通往哈根神殿的隆达鲁其亚的通道。进去里面先到地下1F，在这有三个坟墓，如果调查后再走一步则坟墓里会出现幽灵并告诉你不要靠近哈根的神殿。而在地下1F的右下方有一个宝箱，宝箱里的内容就是生命的纹章，拿到的生命纹章再回到慕培达镇取水之纹章。一回到慕培达镇打开镇内左上方的黄金门，然后进入地下室里打倒被关在牢中的两只喷火龙，之后在牢里的右上角可调查到水之纹章。当全部的纹章都拿到之后赶快前往精灵的祠堂吧！

精灵的祠堂位于罗雷西亚城的南方，其地形只有小小的一格，所以在航行时要随时看地图(在地图上只显示一点)。来到了精灵祠堂后进入到最底层，站在中央时突然五个纹章发生反应，随后精灵守护神出现了(我们看不到)，说完几句话后他就会跟随着我们(在道具一览表可见到，名称为ルビスのよもり)。取得了精灵的守护再度的向隆达尔其亚的通道挑战，其里面的敌人都是一等一的强。还有，在第二层及第六层都是一环绕形的迷宫，如果走错一步就会回到原来的地方，在这里笔者介绍如何走法。首先一上到二层后先往右走，切换画面后继续右走，走第三个十字交叉路的地方就往上走，往上走切换画面后就可见到楼梯。在第三层的时候，往上走则是通往出口处，往下走则是拿取罗特的凯甲，凯甲的功能并没有一代的好，它只能防止在损害地不受伤而已。来到了第五层之后，如果你想拿最强的闪电剑，那么你就由陷井处掉下去，掉下去后是一片空广的场地，你只要再往左下角处有一个陷井再掉下去，即会见到一把剑在地上，那把剑就是最强的闪电剑(虽然有一把叫破坏之剑比闪电剑更强，但是那是一把受到咀咒的剑)。当来到第六层的时候就是最大的环绕迷宫，而其走法如下：右、左上、右上、右、右上、上、左上、上、右、右、出口。这样一来即可顺利的通过隆达鲁其亚的通道。

走出洞窟后见到一片亮丽的雪地，不过敌人也都是超强的，由其是一种叫杀人机器人的，他一回合会连续攻击两次，还有一种牺牲自已而让我方全灭的法术。接下来往右上一直走发现一座祠堂，进去里面有一名男子和修女，男子会将你的HP及MP回复至全满还有复活，而修女则会告诉你这一个传送池堂是通到外面世界的。不过一但传送到外面之后就无法再传送回来，必须利用飞行术才行。

由祠堂再度的出发向西走，绕过了一段路终于来到了哈根的神殿，进去神殿里面，咦！？这不是罗雷西亚城吗？为什么会跑到这里来，仔细的想一想这是不可能的事，一定是哈根使用幻术来骗我们的。这时我们必须使用精灵的守护来破解哈根的幻术，之后哈根的神殿就回复原来的面貌，而我们就继续往上走，在宝座左上方的损害地山由算起来第二格是一个门，可不要被骗了。走到殿内地形像十字架的中央后，这时使用邪神像就会被送到二楼处，由二

楼处继续往上爬，在三楼通往四楼处的楼梯前有一只褐色的独角犬，他不怕任何的魔法攻击，且一回合内会连续的两次攻击。打败褐色犬后来到第四楼，在四楼的左上方房内才是正确的路，但同样的也有一只怪犬看守，其为紫恶魔，他会使用任何的法术，特别的注意，不过我们也可以用魔法攻击他，故打起来时会比第一只的简单。再往上一层走后也就是第五层，只要一直住右走到另一个房间又看到往上的楼梯，情形又和刚才的一样，由一名称为巨雷蒙的怪物看守，他的攻击力不但强(比第一只看地怪还强)连攻击法术也都是最强的，对付这一只就像要对付魔王一般的小心。打败了巨雷蒙走上楼梯，即来到了大神官哈根的所在地，跟他打时和一代的一样，首先须先打败他的前身，使他现出原形，然后就是世界的最后一战了，而且这最后一战可不是像一代一样，这次的魔王具有回复 HP 的能力，且 MP 值是无限的，要打败他可能会花相当长久的时间，而能不能打败哈根就看各位玩家了……。

THE END

魔神转生

——完全攻略

故事解说

1990年的前半，世界各国涌起了民族主义的风暴。极端的民族主义者，对于敌人毫无感情，不断地使用飞弹攻击。最后，全地球规模的破坏，已经造成严重的后果。虽然说，禁止使用核子武器是不幸中的大幸，但90年代的后半，各地区的纷争仍然在扩大中。由于得到悲剧的结果，各地都进入了停战的状态。

在30年前的大规模的爆击之下、还生存着的东京的一面D－03地区、虽还有留剩下大厦、但是却被中枢部的管辖而被放弃

而中枢部的大规模的复兴计划已经终了、但是因最近的连发地震使得那光辉消失了、而且还有人目击到恶魔

在今天主角收到了一位高内的电脑通信、而得到恶魔召唤的程式

战斗之日已经来访……

操作说明

十字钮：人物的移动，及以指令的选择。

A钮：呼叫出指令视窗，以及决定所选择的指令。

B钮：将指标移动到“未行动”的人物身上、关闭指令视窗，以及放弃行动中的指令。

X钮：不使用。Y钮：不使用。L钮：不使用。

SELECT钮：标题画面种类的选择。START：开始进行游戏。

L、R、SELECT、START钮同时按：相当于主机上的RESET钮，也就是清除现在所进行的游戏，回到一开始的标题画面。

左键：与A钮功能相同。右钮：与B钮功能相同。

游戏的开始

1. 标题画面：以十字钮（滑鼠的移动）来选择标题画面的两种模式，然后再以A钮（滑鼠的左键）来决定你所选择的模式，并开始进行游戏。

●START 从头开始玩游戏。

●CONTINUE 继续上回所进行的游戏，而全部的记录共有两个可供选择。

2. 主角名称的登入：可利用十字钮来择需要的字母，并再按 A 钮决定，当全部的名字全输入完后，再选择 90 度弯曲的箭头即可决定。(左键盘左上角的「カナ」为选择日文的片假名，「ぴら」为选择日文的平假名，如果两个钮的灯都不按，即为英文字母选择的模式)。

3. 能力的设定：当名称决定之后，接下来就是决定主角的能力。一开始共有 8 点可让玩家任意决定各项能力的能力值，而各项的能力请参考后面的解说。全部设定完后，再回答はい，即正式开始进入游戏。

基本画面说明

全体模式画面

■移动方向的指标：以十字钮来选择主角所要到达的地区，如有新地区出现，指标会自动出现让玩家选择，如果没有新地区出现，则指标不会出现。

战斗地形画面说明：

①四方形游标②月龄③MAG④を⑤もり

■四方形游标：可利用十字钮来选择人物。但是，如果将游标移到画面的最边缘时，则会变成箭头形的指标，而开始移动画面来查看地形。

■月龄：月亮的满月或是缺圆的表示，每结束一回合时，就会变动一次。如果没有月亮时，敌人的怪物及我方的怪物都比较弱，此时利用「会话」指令就比较容易说服敌人；相对的，当月亮满月时，怪物的攻击力会达到最高点，而且要说服敌人也是很不容易。

■MAG：磁铁矿的数值，也就是我方怪物同伴移动时所须的数值，最高可达到 65535。但是，如果减到 0 时，则我方怪物同伴每行动一步时，则会减少一点的 HP 及 CP 值。

■を：现在所持有的金钱。目地是，当使用「COMP」指令呼出我方怪物同伴时，所须要的金钱。

■もり：地形效果的表示值，单位是以％来表示。意思是说，当你现在人物所占的位置，受到敌人武器直接攻击时，所受以伤害度的影响值。但是，如果敌人是使用魔法间接攻击时的话，那就完全不受到地形的影响。

战斗指令画面说明：

①人物图像②指令视窗③种族：名称④HP⑤MP⑥LV⑦EX⑧NEXT⑨STATUS

■人物图像：蓝色的人物图像为代表我方，红色的即代表敌人。如果在游戏进行中，将四方形游标移到图像的上方，再按 A 钮即可使用该人物的指令及动作。但，如果移动敌人的身上时，则可以探查敌人的等级、特技、魔法……等等的一些状况表。

■指令视窗：有分男主角(ヒーロー)、女主角(ヒロイン)、我方怪物及外部等四种指令，在后面我们将会为大家介绍。

■种族：名称：种族及此人(怪物)的名称表示，由于种族很多，我们也在后面为大家介绍。

■HP：人物的生命值 HP。斜线左方的为现在值，斜线右方的为最大值。如果 HP 减为 0 即为被消灭，而且是无法复活的。但，如果是男主角及女主角被减为 0 时，则即代表此游戏结束了。

■MP：人物的魔法值。只要一使用魔法，就会减去一定的数值。

■LV：人物等级的表示值。只要男、女主角累积到一定的经验值即可提长等级。

■EX：经验值的表示值。

■NEXT：为下次提升等级所须经验值的表示值。

■STATUS：各种状态表示区。共分四种类：………：没有任何异常状态。

POISON：中毒。每结束一回合即减少1/8的HP值。

PALSY：麻痹。无法移动。CLOSE：封魔。无法使用魔法。

■星星：为魔物专有的符号，意思为魔物的等级。

■CP：为怪物的抗体素值。跟男、女主角毫无任何关系。

指令介绍

由人物选择的不同，按下A钮所呼叫出的指令就不同，首先基本的有以上三种，并以这三种作共同的介绍：

■移动：人物移动的指令。在移动时，会依地形、种族以及怪物的不同，而能移动的范围受到限制(可参加后面的各种地形效果表)。

■攻击：是属于一种直接攻击。能攻击的范围是在攻击者的上、下、左、右四个方向。

■魔法：麽法可分为两种，一种是攻击魔法，范围为使用者的四周空一格后的周围八个位置；另一种是回复魔法，范围是使用者的周围八个，再加上本身一个共计九个。这两种魔法都是属于间接攻击。

■会话：男主角专用的指令，是用于和敌人进行会话用的。会话范围是在主角本的攻击周围四格(与攻击相同，并除我方之外)，但是等级如果比主角还高(除中立的怪物外)以及敌人专有的种族，“会话”这个指令是无法产生效果的。当会话交涉成功时，则会话的怪物即会加入我方成为同伴。

■COMP：是主角专用的指令，目地是在呼叫出我方的怪物出来战斗。但是，呼叫出来的魔物，只能在主角的周围以及斜角共计8格的地方出现，也就是说，一回合内只能呼叫出8只魔物出现。

■アイテム：处理主角身上所持有的道具。而处理方式共分以下四种：

つかう：使用指定的道具。　　　　　　はずす：去除掉身上装备。

そうび：武器、防具的装备。　　　　　ナてる：舍弃所持有的道具。

■特技：我方魔物专用的指令，也就是使用已学会的特技(特殊攻击)。

■ステータス：使用此指令后，即会出现该人物的基本资料，并再以十字钮的左、右钮来查看另一个资料表。以下为大家介绍各项能力表：

つよさ：直接攻击时的功击力。

まりよく：魔法攻击、防御力及学习魔法的影响率。

たいりよく：HP值的上升率。　　　　　うん：打倒敌人宝箱的出现率。

ぼうぎよ：直接攻击的防御力。

すばやさ：击中敌人的命中率。

■はずす:我方魔物专用指令。目地是在呼叫本身魔物所持有的魔物,但是,在魔物群时即无法使用。

■终了:结束该人物的行动。

系统指令说明:只要将四方形的指标,移动到人物本身之外,再按下A钮即会出现系统指令,其种类如下:

■ヤープ:储存目前的游戏进度,全部共可储存两个。但必须在我方人物还有一个,或一个人以上未行动时才能实行这个指令。

■ロード:呼叫出上回的记录。■リスト:我方出场人员概略一览表。

■システム:更改音乐及一些其它的设定。

SOUND－音乐,ステレオ(立体音)モノラル(单音)。

BGM－音效,ON(有声音)OFF(无声音)

SE－游标移动声,ON(有声音)OFF(无声音)。

UNIT－动作,アニソーシヨン(以动作表示)HPひようじ(以HP表示)。

■终了:结束这一回合的行动,改换敌方行动。

建筑物介绍

来到了外面的大地图时,除了一些战斗用的建筑物(战斗场地),还有其它两个建筑物:

■帐篷店:只要身上持有宝石,即可和店里的恶魔交换防具、武器或道具。

■邪教之馆:恶魔合体的地方,也是回复体力、状况的地方。

恶魔合体方法

在本游戏中,不像以前的女神转生系列中,只能到邪教之馆合体而已,在「魔神转生」中有两种的合体方法:

1. 在战斗场地上合体

在移动的模式中,只要移动某一只魔物与另一只重叠,如果有出现「かったいしますか?」句子表示可以合体,然后再回答はい即会进入合体后的魔物能力状况画面。进入画面后,可看看能力值是否达到自己的要求。如果完全没问题的话,再度回答电脑はい即可进入合体的模式了。

■合体的条件:

所要合体的魔物,必须要依照男主角的等级能力是否足够,如果足够即可合体,反之不可。

2. 在邪教之馆合体:

进入邪教之馆后,只要选择「かあたいつこをう」便可开始准备合体了。首先利用十字钮的上、下来选要合体的第一只魔物,并回答电脑「はい」,接着再选择第二只要合体的魔物,其方法跟选第一只样。最后会出现合体后的魔物以及该魔物的能力值表,这时如果出现「では がつたいさせるぞ」句子,再回答电脑はい即可进行合体了。

●合体的条件:

在邪教之馆的合体，只要具备一个条件，合体的魔物，必须依照男主角的等级是否足够。

道具一览表

道具共有分消费系的道具、武器防具系的道具及宝石系的道具三种：

1. 消费系的道具

さずぐすり	回复HP最大值的1/8。
まさき	回复HP最大值的2/8。
マッスルドリンコ	回复HP最大值的4/8。
はうぎよく	回复HP至最大值。
まはうぎん	回复MP最大值的2/8。
まりよくのもと	回复MP最大值的4/8。
デイスイズン	解除POISON（毒）状态。
デイスバライズ	解除PALSY（麻痹）状态。
デイスクローズ	解除CLOSE（封魔）状态。
えんまくたん	全员脱离目前的战斗场地。

2. 武器、防具系的道具

在这里是指男、女主角的装备。入手方法为打倒敌人后所留下的宝物、宝箱以及帐篷店里。但装备有男女之分要注意一点。

〈〈武器〉〉

アタックナイフ	つよさ＋1
クサナギのたら	つよさ、すばせさ各＋1
クチナワのけん	つよさ、まりよく各＋1
ロータスワンド	つよさ＋2
れんさのけん	つよさ＋4
デーモンパッシエ	ちけぞくこつよい

〈〈防具〉〉

パトルスーツ	ばうぎよ＋1
パトルヘルム	ぼうぎよ＋1
パトルアーム	すばせよ＋1
パトルテツゲ	ばうぎよ、すばせさ各＋1

3. 宝石系的道具

只要拿到固定的宝石，即可到帐篷店里与恶魔交换其他的道具。

アソジスト	アクアマリン	エソラルド
オニキス	オパール	ガーネット
サワアイア	ダイヤモンド	ターコイズ
トパーズ	パーリ	ルビー

魔法介绍

〈〈攻击魔法〉〉

名称	系	MP	围	名称	系	MP	围
アギ	火	6	敌方一员	ジオンガ	击	20	敌方一员
アギラオ	炎	12	敌方一员	マハジオ	系	18	敌方全员
マハラギ	系	14	敌方全员	マハジオンガ	列	36	敌方全员
マハラギ	列ン	28	敌方全员	ザン	冲	16	敌方一员
ブフ	冰	8	敌方一员	ザンマ	撞	32	敌方一员
ブフーラ	冻	16	敌方一员	マハザン	击	20	敌方全员
マハーブ	系	16	敌方全员	マハザンマ	系	40	敌方全员
マハブフ	列ラ	32	敌方全员	??????	列	99	敌方全员
ジオ	雷	10	敌方一员				

〈〈回复魔法〉〉

名称	系	MP	范围	效果
デイア	H	10	我方一员	回复 HP 最大值的 1/4
デイアラマ	P	20	我方一员	回复 HP 最大值的 1/2
デイアラハン	回	40	我方一员	回复 HP 至最大值
ソデイア	复	30	我方全员	回复 HP 最在值的 1/4
ソデイアラハン	系	60	我方全员	回复 HP 最大值的 1/2
ボズムデイ	治	15	我方一员	解除 POISON(毒)
バララデイ	愈	15	我方一员	解除 PAISY(麻痹)
バトラ	系	15	我方一员	解除 CLOSE(封魔)

〈〈补助魔法〉〉

名称	消费 MP	效果
トラエスト	0	脱离目前战斗场地,但所持金钱减半
サパトマ	每员各 2	与主角的ナカマをよびだす效果相同

种族介绍

在本游戏中,种族共分有六大种族,再由这六大种族依属性的关系又可分为18种族,而属性即分为:可合体的种族、中立的种族(会话后可加入我方为同伴的),以及敌方专有种族。

大种族　合体种族　中立种族　敌用种族　　大种族　合体种族　中立种族　敌用种族

神族	女神	魔神	邪神	兽族	神兽	魔兽	妖兽
龙族	飞龙	龙王	邪龙	魔族	幻魔	妖精	魔王
飞天族	天使	灵鸟	堕天使	鬼族	鬼神	斗鬼	邪鬼

〈神族〉

女神:飞行系移动力:12使用魔法:回复系魔法

在全部的种族中移动力最大的一族,弱点是怕电击系魔法。

魔神:地上系移动力:7使用魔法:电击及冲击系魔法

攻击力及魔力都很强的怪物,弱点是怕冰冻系魔法。

邪神:地上系移动力:6使用魔法:火炎及冰冻系魔法

具有与魔神同等性质的能力,且还具有使用 PALSY 的能力。

〈龙族〉

飞龙:飞行系移动力:7使用魔法:不会

攻击地上怪物也相当有一手,弱点是怕电击系魔法。

龙王:地上系移动力:7使用魔法:不会

攻击力及防御力都相当强,弱点是怕火炎及冰冻系的魔法。

邪龙:飞行系移动力:8使用魔法:不会

具有与飞龙同等性质的能力,且还具有使用 POISON 能力。

〈飞天族〉

天使:飞行系移动力:9使用魔法:回复系魔法

飞行能力及回复魔法都很强,怕电击系魔法。

灵鸟:飞行系移动力:7使用魔法:不会

虽然不会魔法,但攻击力却很强,怕电击系魔法。

堕天使:地上系移动力:10使用魔法:回复系魔法

移动力紧次于女神,且魔法也跟女神一样,还会 PALSY。

〈兽族〉

神兽:地上系移动力:9使用魔法:不会

以在沙漠中行动最佳,攻击力也不错,可说是一位不错的伙伴。

魔兽:地上系移动力:8使用魔法:不会

唯一的优点是,在森林的移动力为最好,其它的就没有了。

妖兽:地上系移动力:8使用魔法:不会

对于水上的移动力为最好，又具有使用CLOSE的能力。

〈魔族〉

幻魔：地上系移动力：6使用魔法：攻击系魔法

以攻击魔法为最得意的能力，故最好是作远距离的攻击。

妖精：地上系移动力：7使用魔法：回复系魔法

在游戏开始占很重要的一位，但攻击及防御力弱，不适于战斗。

魔王：地上系移动力：9使用魔法：攻击系魔法

会使用攻击魔法，且攻击及防御力也很强，是一位恐怖的敌人。

〈鬼族〉

鬼神：地上系移动力：9使用魔法：不会

攻击力强、移动地也是最得意的，弱点是怕火炎系魔法。

斗鬼：地上系移动力：5使用魔法：不会

攻击力强，但移动力是全部种族最弱的，怕火炎及冰冻的魔法。

邪鬼：地上系移动力：7使用魔法：不会

攻击力普通，但会使用POISON能力，弱点怕火炎系魔法。

合体表

	女神	魔神	飞龙	龙王	天使	灵鸟	神兽	魔兽	幻魔	妖精	鬼神	斗鬼
女神	魔神	鬼神	灵鸟	妖精	鬼神	神兽	飞龙	妖精	魔兽	天使	斗鬼	灵鸟
魔神		女神	幻魔	飞龙	灵鸟	幻魔	魔兽	神兽	天使	斗鬼	斗鬼	幻魔
飞龙			龙王	神兽	女神	魔兽	魔兽	灵鸟	妖精	斗鬼	天使	妖精
龙王				飞龙	斗鬼	魔兽	飞龙	神兽	魔兽	关鬼	神兽	妖精
天使					灵鸟	女神	妖精	妖精	鬼神	灵鸟	神兽	灵鸟
灵鸟						天使	魔兽	神兽	妖精	幻魔	幻魔	幻魔
神兽							魔兽	飞龙	魔兽	幻魔	龙王	魔兽
魔兽								神兽	斗鬼	斗鬼	灵鸟	灵鸟
幻魔									妖精	斗鬼	天使	妖精
妖精										幻魔	天使	幻魔
鬼神											斗鬼	幻魔
斗鬼												鬼神

魔法攻击相关表

单位以%表示

「O」为魔法的威力完全发挥出来，「?」表示没有特定效果。

		种族名																		
		女神	魔神	邪神	飞龙	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天使	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	鬼	人间
魔法系统	ヌギ系魔法	10	50	50	10	100	10	10	10	10	25	25	25	10	10	?	100	100	100	100
	プフ系魔法	10	100	100	10	100	10	10	10	10	25	25	25	10	10	?	50	100	50	100
	シオ系魔法	100	10	10	100	10	100	100	100	100	10	10	10	10	10	?	10	10	10	10
	ザン系魔法	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	?	75	75	75	75

直接攻击相关表

		防御则																		
		女神	魔神	邪神	飞龙	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天使	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	鬼	邪鬼	人间
攻击侧	女神	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×
	魔神	10	100	100	10	100	10	10	10	10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	邪神	10	100	×	10	100	×	10	10	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
	飞龙	×	100	100	×	100	25	×	25	25	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×
	龙王	10	100	100	10	100	10	10	10	10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	邪龙	25	100	×	25	100	×	25	25	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
	天使	×	50	50	×	50	50	×	50	100	×	50	50	×	50	50	×	50	50	×
	灵鸟	100	10	10	100	10	100	100	100	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	堕天使	50	50	×	50	50	×	100	50	×	50	50	×	50	50	×	50	50	×	50
	神兽	×	25	25	×	25	100	×	100	100	×	25	25	×	25	25	×	25	25	×
	魔兽	25	75	75	25	75	25	25	25	25	100	100	100	75	75	75	75	75	75	75
	妖兽	100	25	×	100	25	×	100	100	×	25	25	×	25	25	×	25	25	×	25
	幻魔	×	50	50	×	50	10	×	10	10	×	50	50	×	100	100	×	50	50	×
	妖精	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	100	10	10	10	10
	魔王	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
	鬼神	×	100	100	×	100	10	×	10	10	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×
	鬼	25	100	100	25	100	25	25	25	25	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	邪鬼	10	100	×	10	100	×	10	10	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
	人间	×	100	100	×	100	50	×	50	50	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×

单位以%表示，「O」即代表攻击时的威力完全发挥，「×」即代表无法产生效果。

特技一览表

特技是依合体种族（女神·飞龙·天使·神兽·幻魔·鬼神）合体后才能学习得到的。

攻击系特技

特技名称	成功率	便用可能范围	效　　果
とくひあかき	50%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& POISONにニする。魔王には无效。
とくかみつき	75%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& POISONにニする。魔王には无效。
とくかスはき	100%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& POISONにニする。魔王には无效。
まひひあかき	50%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& PALSYにニする。魔王には无效。
まひかみつき	75%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& PALSYにニする。魔王には无效。
パヲヲアイ	100%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& PALSYにニする。魔王には无效。
ふくきの井キス	50%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& CLOSEにニする。魔王には无效。
ふさみるれらい	70%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& CLOSEにニする。魔王には无效。
ふういんのうた	100%	直接攻击と同じ。	直接攻击の1/4のダソーシ& CLOSEにニする。魔王には无效。
たいぬた	100%	直接攻击と同じ。	直接攻击の2倍のダソーシ。
たいぬたり	100%	间接する上下左 右ナナソの8マス。	(1体につき)直接攻击の1.5倍 のダソーシ。
れしぶし	100%	直接攻击と同じ。	直接攻击の3倍のダソーシ。
ワアイアプレス	100%	アギラオと同じ。	アギラオと同じ。
フアイアボール	100%	マハラギオンと同じ。	プフーラと同じ。
アイスプレス	100%	プフーラと同じ。	プフーと同じ。
アイスキエーブ	100%	マハピフーラと同じ。	マハピフーラと同じ。
とんけき	100%	シオンかと同じ。	シオンかと同じ。

魔法系特技

特技名称	成功率	使用可能范囲	效　果
らいてん	100%	マハジオンかと同じ。	マハジオンかと同じ。
きこうは	100%	ザンマと同じ。	ザンマと同じ。
しようげきは	100%	マハザンマと同じ。	マハザンマよ同じ。
けよく	100%	ボスムテイと同じ。	ボズムデイと同じ。
まひかいふく	100%	パララデイと同じ。	パララデイと同じ。
パトラのりた	100%	パトラと同じ。	パトラと同じ。
いのらのうた	100%	ソテイアと同じ。	ソデイアと同じ。

地形効果表

平地	5%山	30%海	30%
荒れ地	10%道路	0%いすみ	5%
砂漠	20%ビル	0%桥	0%
森	20%川	30%ジエネレータ	5%

宝箱	5%水原	5%水山	30%
炎	0%小屋	5%流水	0%
湖	30%雪原	10%冰河	30%
谷	0%树水	20%流砂	30%

		天空飞行系列	地上行走系列			
效果		女神·飞龙·邪龙·天使·灵鸟·堕天使	魔神·邪神·龙王·幻魔·魔王·鬼神·斗鬼·邪鬼·人间	神兽	妖兽·妖精	魔兽
平地	5%	1	1	3	2	1
荒地	10%	1	3	2	3	3
砂漠	20%	1	3	1	3	3
森林	20%	1	2	3	3	1
山脉	30%	1	×	2	×	2
道路	0%	1	1	1	2	1
大夏	0%	1	×	×	×	×
河川	30%	1	×	×	1	×
大海	30%	1	×	×	1	×
泉水	5%	1	1	1	1	1
桥	0%	1	1	1	2	1
魔阵	5%	1	1	1	2	1
宝箱	5%	1	1	1	2	1
火炎	0%	1	×	×	×	×

湖	30%	1	×	×	1	×
峡谷	0%	×	×	×	×	×
水源	5%	1	1	3	2	1
小屋	5%	1	1	3	2	1
雪原	10%	1	3	2	3	3
冰柱	20%	1	2	3	3	3
冰山	30%	1	×	2	×	2
流冰	0%	1	1	1	2	1
冰河	30%	1	×	×	1	×
白骨	10%	1	3	2	3	3
流砂	30%	1	×	×	1	×
地板	0%	1	1	1	2	1
墙壁	0%	×	×	×	×	×

特殊地形介绍

在本游戏中，いずみ(泉水)、ジエネレータ(魔阵)、たからばこ(宝箱)及こせ(小屋)等四种地形，都具有其特殊效果，以下我们为大家介绍：

〈いずみ〉：只要将人物移动到该上方，每结束一回合后，即会回复1/4的HP及MP，而且不会减去任何的金钱。

〈ジエネレータ〉：每当结束一回合后，此魔阵即会出现新的敌人，要特别注意。

〈たからばこ〉：将人物移到宝箱上面后，并选择终了，即可拿取宝箱里的宝物。

〈こや〉：将男主角或女主角移到小屋上面后，并选择终了，即可和屋里的人谈话，而得到新的情报。

攻略篇

前　言

在以前的「女神转生」系列中，由任天堂的女神转生→女神转生Ⅱ至超任的真·女神转生之后，每款游戏都制作的惊心动人。

现在，ATLUS公司，将原本PRG的女神转生改为SLG的魔神转生，让各位玩家产生一股强大的好奇心，到底RPG游戏改为SLG游戏会制作成如何，音效、画面、操作度又是如何呢?整体对笔者来说，是一款容易让人一玩即不想离手的好游戏。在操作度，即容易让人理解，又让人不会认为太复杂，只以简单的二钮制，即A钮即B钮(就像以前的任天堂一样)，不必多记其他的按钮功能，且又附加了滑鼠的操作功能；再说音效及画面的方面，不论到任何地方，或者是进入战斗状态，听起来都不会感到紧张、激动，让人以平静的心态来进行游戏。而在图画的方面，每一种人员或魔物都有他的独特的写照，且张张都是画的许许如生，造

开始方面也相当的有创意，连战斗的背景也是一样。

整体来说，这款游戏不但适合于初学者来玩，也适合玩过SLG的玩家，是一款推建给各位玩家的好游戏。还有，相信超任的真·女神转生Ⅱ也应让出来了吧！同时也推建各位玩家，这也是一款值得大家玩的好游戏。好了，准备开始进行我们的游戏吧！

剧情1：惊动！满月的黑夜！！　めいどう！まんげつのよるに！

地点：NIEDER D—03

游戏一开始，我方人物在地形的左下角处，敌方的在右上角处。中央的地方有两座泉水，为恢复之泉，只要将人物移动到泉水处，每经过一回合即可回复1/4的HP，所以我方一开始，先将主角移动到小屋的地方，并呼叫出同伴(用COMP的第一项)，终了后可在小屋处打听新情报。轮到第二回合时，再将主角移动到回复泉处，以后就以这里为作战场地。再这里提醒各位一下，虽然妖精有回复体力的魔法，但是他的HP及防御力都很低，不适于作战，故在这一剧场内不要呼叫妖精出来，只要让主角站恢复之泉来恢复体力就好。

全部敌人打败后，离开了战斗场地来到了大地图。此时的主角只能向左移动，目标是邪教之馆。第一次来到邪教之馆后，馆主会告诉你许多事件的发生缘故，之后会回复你的体力。第二次以后进来时，即可作魔物合体的动作，及体力状况的回复。

离开了邪教之馆，指标箭头多了向上的地区，这一个地区，即为剧情2的场地。

剧情2：恐怖的传言！　ふきみをうわさ！

地点NEO TOKYOC.I.S.

此剧场的地形，比剧场一的大一倍，敌人的数目也多了四只，不过一开始的地方即有回复之泉可利用。

在主角的正上方有两只较弱的敌人，先将他们除掉，之后左上角的敌人会一拥而上攻了过来.但他们会留下四只邪鬼看守ロロロロ，而他们所看守的ロロロロ也就是我们的行动目标。

将两只小喽喽除掉后再回到回复之泉处，向左方的小屋处打听新情报。在这里注意一下敌人的队伍，其中有一只妖精HP及MP各有45点，且又会回复魔法，一定要想尽办法将它收服过来，其它的敌人，就顺手将它们除掉吧。

最后来到了ロロロロ地方，只要不与那四只邪鬼碰在一起不会与它们发生战斗，此时只要我方魔物会使用魔法间接攻击的，只要将其中一只打败，再让主角占领ロロロロ，这样一来此剧场就算攻略下来了。如果各位想多赚取一点经验值，也可将四只邪鬼全打败，再来占领ロロロロ也可以。

剧情3：无人的阴森大楼　にんきのをいビルで

地点：サダけんきゆうじよ1F

由剧场2的地方出来，再往上方走，即来到了剧场3的场地。从这里开始，此大厦共有三层，就由这三层共分三个剧场，且中途无法休息，故只能靠回复之泉来回复体力了。而攻略这大厦的目地，是要救出游戏中的女主角，她就位于此大厦第三层楼的中央电脑系统处。

在这一层楼里，共有四个宝箱，其中一个是主角的防具，其他三个是回复体力的道具。由

于为了要应附其他两层楼，故在这一层楼采速战速决。

首先，先呼叫我方魔物同伴，在这一回合先不攻击敌人，目地是诱来看守宝箱的两只邪鬼，轮到第二回合时，再一口气将这两只邪鬼打败。接下来，再将我方最强的移到宝箱右方入口处，只要在这里等待敌人的攻来即可，如果将人物移动到中央空旷的场地时，很有可能会遭到敌人的围攻。

将攻来的敌人全部击败后，剩下的就只有看守在楼梯口处的魔物了，这时我们可以分别拿取其它三个宝箱，再来一举消灭楼梯口处的敌人，这样一来，将主角移到楼梯处即算攻略完成了。

剧情4：恶魔的研究所　あくまのけんきゆうじよ

地点：サダけんきゆうじよ2F

在这一个场地里，看起来似乎要兵分两路，但这里劝各位玩家最好不要兵分两路，电脑会依照那一路的对手最强，而全力攻击，并不管另一路敌人。

刚开始，笔者是选择下方的路线(一开始有一个宝箱，为主角的武器，一定要拿)，因为在那只有一只妖精，会使用体力恢复全满的法术，将她收服后，对我方是相当有帮助的。

在这里(指在狭小的通路)，由于敌人都强了很多，如果只靠最强的兽狮来攻击的话，那可能撑不了几局就躺下去了，所以是以分别与敌人作战，然后呼叫出妖精，将妖精排放在人物的后方来回复HP值，这样一来即可轻松战胜攻过来的敌人了。

最后，看守楼梯的敌人，大概只剩下两、三名了吧！我们可以趁此时去拿其他的宝箱，再来攻击敌人。只要打败看守楼梯的敌人后，即可进入剧场5，也就是本大厦的最后一层楼。

剧情5：大楼的最后决战！　けつたん！　うわきのつまつ

地点：サダけんきゆうじよ3F

一开始，由于已遭到三只邪鬼的包围，就算战胜这三只邪鬼，后面的敌人也早已攻了过来，所以我们必须在两回合以内将附近的敌人打败，再来慢慢的料理后面的敌人。

当解决了三只邪鬼及附近的敌人后，再开始慢慢的逼向上方中央的泉水处，将全部的体力恢复完，再攻向内部。这样一来，想要攻下此关就不难了。还有，宝箱中有主角的防具，一定要记得拿。

全部的敌人都除掉后，电脑会自动的操作主角，并解救出本游戏的女主角。女主角的名字可以依照各位玩家的喜好来输入，如果不输入，直接按结束的话，则电脑会自动定义为ヒロインム意思也就是「女主角」。名称决定后，本大厦的攻略也就全部完成，如果各位以后想要再赚等级，可以再度的来到此地，且可以无限次的来。

剧情6：天才少年　てんきいとよばれゐしようぬん

地点：NEO TOKYO C. G. O.

此场地，说起来可是想当的广泛，我方男主角是在左下角处，女主角则在右下角处，而敌人也分布于左、右上角处，如果我方想要分两路进攻的话，将会是一场苦战。最好的攻略法是，在男女主角的正中央处，有一座回复之泉，这座回复之泉即是我们应付敌人最好的地段。

一开始，男主角先移到小屋处，打听新的情报，之后男、女主角再到中央回复之泉处会

面。会面之后，这时敌人大概也快攻过来，我们也正式的呼叫出魔物，准备与敌人应战。

由于左上方敌人是邪鬼系，行动会比右方来得快，故先应付左上方来的敌人，顺便将我方人员移到左上方的回复之泉处。到达泉水处后，另一批的敌人大概也跟了上来，此时我们即可以利用单向桥的好处，与敌人作一对一的单挑，并以车轮战来应付敌人，可以免受敌人的围攻。在过关后会见到一个口气狂妄的外国人，这个外国人不但狂妄而且话又一大堆！罗哩八唆讲个没完！不过后来女主角出面后这个英俊的金发男子突然变得不爱说话安静了！女主角原来是用英文和他沟通，而主角则不会用英文而是使用日文来和他沟通，结果当然是不通，而使这个外国人讲了一大堆话来询问主角会不会讲英文，而且这外国人的名字也是好长一大串！这个外国人要主角顺从命运不要违抗天意！到底这个外国人是什么来头呢……？

剧情7：脱出

地点：NEO TOKYO C.C.R.

在这一剧场里，出现金黄色的魔物，他们是不属于任何一方的，只要我们不攻击他们，他们就不会攻击我们，不过我们可以利用「会话」指令，来说服他们加入，此关的攻略法，最好是在桥路处等待敌人的到来，如果想到右方中央处的泉处，那是不可能的，因为敌人会比我们先到达。所以，我们就在出发处的地方，找个只有单入口通道的地方来应付敌人。

剧情8：大战魔王一米诺泰洛斯　たいらのきすと

地点：すきしのたんそう

这回，是第一只魔王所登场的地方，而魔王就是在女神转生一代中所登场过的一米诺泰洛斯（ミノタウロス，也是在一代中的第一只头目），其等级高达20级，不论是攻击力或防御力，都是一等一的强，但他却不太喜欢用直接攻击，反而喜欢用魔法作间拉攻击。

一开始，劝各位玩家不要进入山脉中间的峡道，只要一进去，就得和魔王一对一的单挑，且在周围的魔物、妖精，他们都可以任意通行山脉，这样一来，必定是我方会遭到敌人的围攻。所以，我们一开始，就往右方的宝箱处行动，让魔王由峡道中慢慢追来吧！

移动到宝箱处，并除掉两个碍事的魔物，按着再移动到敌方的回复之泉，将回复之泉霸占为已有，而这里，这就是我方的作战地段。不过，由于敌方的妖精会帮助魔王回复HP，故我方第一步的攻略法，即是先将妖精除掉，然后再慢慢的料理其他的小喽喽，最后就是轮到魔王了。

还有，在回复之泉的右上方有两个宝箱，记得要拿。

剧情9：妖魔森林　ぬおくふかく...ようきらうまり

地点：一日ところざわ

一开始，我方就遭到敌人的左右夹攻。乍看之下，似乎左右方的敌人都是一样强，连地形都差不多，不过你只要仔细一看，左方敌人的HP比右方还低了一点，故我们一开始即朝左方开战，最后再轮到右方。如各位玩家认为此作战方式太浪费时间的话，以兵分两路来攻击敌人也不是不可以，只是要注意一下，你身上所携带的魔物，是否足够应付敌人。不过宝箱还是要记得拿，情报也要记得打听。

剧情10:堕天使的诱惑　ダテンシのゆうわく

地点:すさしじゆかい

此剧场的地形对我方来说,很是不利,不但树木多、河道及桥也相当的多,再说敌人又是属于飞行系,地形对他们来说并没任何的影响。而我们能利用的,就是那金黄色的魔物,以及回复之泉。

回复之泉我们分配给男主角使用,让他来打头阵。而那些金黄色的魔物会全部退到宝箱处,女主角就移到金黄色的魔物处,让那些金色魔物包围,无法使敌人直接攻击,而女主角却可以利用魔法来作间接攻击。在过关之后便要到东方的冰川神社ひがわじんしや去打听情报,并听取神的旨意。

最后有几点要注意,1.金黄色的魔物第一次使用包围阵形,但第二回合则会散开,到第三回合则又作包围的阵形,以此类推即是他们的移动方式;2.敌方的堕天使,具有使用特技的功能,且威力强大,要注意一下。

剧情11:大树地洞　たいイグドラジル

地点:イグドラシル1F

在这个地方地形上并不会对我方构成障碍,主角一开始就先将右上方金黄色的魔物都先要交谈,使他们都成为同伴后便可使主角的阵容更为坚强,而女主角则率领其他魔物同伴往正中央的魔物攻去,此处的敌人并不会很强因此只要女主角和其他魔物同伴齐心合力便可战胜,接下来便将宝箱都拿到后便可上楼。

剧情12:大树地洞的强敌　たいイグドラジル

地点:イグドラシル2F

此处的地形狭窄如果贸然派一些魔物强去容易遭到敌人围殴,因此处采用双管齐下的作战法,二边同样都要派出一些攻击力强的魔物同伴,这魔物同伴的后面都要有一个会使用攻击和回复魔法的魔物同伴各一个,如此便可在和敌人交战时事半功倍,接下来主角和女主角二人则攻同一边一直往正下方杀到楼梯那。

剧情13:停止动力炉　どうりよをとませよ

地点:イグドラシル3F

在此处一开始我方就是处于四面楚歌的不利状态!因此主角一开始就要将一些防御力高的魔物同伴叫出来当做捱打的替死鬼,这一关有一个等级三十一女妖精,她很擅长回复系法术,可是她却在自己快要死的时候也不使用法术来回复自己的体力……可能是因为自己一个人因此显得寂寞而不想活下来吧!她会被敌人一直围殴,因此主角一定要在二三回合内就将她纳为同伴,此处的敌人都要使用女主角擅长的强力攻击法术来收拾!只要能打到敌人多人的强力法术一律使用,不过对此处魔物最有效的魔法还是冰或火系的魔法最有效!将此处的敌人都杀光后便可过关了。

剧情14:恶魔讨伐队　アクマうとうたいしゆうとう

地点:一日わくもはか

在此处主角一开始要到下方的屋子打听情报,在此的敌人分为四面八方的角落各一堆,在来到此处之前最好能合体一些会飞攻击力尚可的同伴,以飞龙种族最好,只要有飞龙种族的魔物同伴之后便可以以移动快速的特长来率先将敌人制服,只要将这一关的敌人都杀死后便可以过关。在过关后便会见到一个日本人,这日本人自称是日本自卫队的南一等陆佐,他说要是天神真为人们好的话就不会出现这么多魔物来人间捣乱而天神又无法管了!因此他要违抗天,自己来将魔物除掉!

剧情15:兵贵神速!　へいははやくをたあとぶ

地点:おくもだんそう

在这一关也要使用飞龙族的魔物同伴来作为前锋大将!主角和女主角二人在此的行动能力是一回一二步,因此要以高移动能力的魔物同伴为主力!主角和女主角二人就一直往右上方攻去,在途中曾有六个金黄色魔物可以成为同伴,飞龙魔物同伴的作战策略是一直往左上方去将敌人全部杀死,在这一关出现一个会无限出现敌人的魔法阵,在我方的魔物同伴攻到此处后便会由这个魔法阵中一直出现敌人,如果是要快过关的人则不派一个魔物同伴来占领这个魔法阵,要升级的人则一直在此杀魔物来升级,在左上方有三个宝箱右上方有一个宝箱都要拿到才来过关,将此关的敌人都杀光后便可以过关。

剧情16:恶魔队长的反击　AGITATOR　アクマのはんげき

地点:一日おくすきし

在这一关主角和女主角一开始就失散了,他们二人一开始并没有在同一个地方,不过也勉强算是在附近,只不过是有重重障碍来挡住使人无法过去罢了!在此处女主角会遭到由附近魔法阵出现的魔物的袭击!因此女主角附近的魔物要由男主角所率领的魔物来除掉!也就是女主角先不要靠近上方的魔法阵,由男主角所率领的魔物来占领女主角上方的二个魔法阵,都占领好之后男主角他便可以和久违的女主角会合了,最好的会合点是此关的正中央,都会合好之后再派出飞龙族的魔物同伴攻到左上方,顺便拿取左上方的宝箱,在主角这边则是往右上方攻去,在途中顺便派出一些魔物同伴前往右方去将此处的魔物杀光,主角的主力部队到了右上方后便要和魔王大蛇王モロク交战了,大蛇王的等级高达三十一级,因此要和他正面冲突多半是遭到他强力火魔法的攻击!要打他时最好先在他接触不到的地方等快要没有月亮时再攻过去,将大蛇王杀死后便可以过关。

剧情17:TAKE PAIN

地点:一日盆地

在这一关也是以飞龙为战斗主力和主角女主角一起作后方支援,当然飞龙的等级要有三十级以上的实力才不会被敌人歼灭,如果飞龙的等级没有三十级以上也没关系!只要派出天使族的魔物同伴,这个天使还要会使用回复系法术尤其是要会解毒的法术才行!这一关中毒的机率很大,因此要将解毒的法术准备好才行!在这一关的攻略战法是主角一开始先要到

二间房子那打听情报，女主角则以平地的草原路往右方走然后才派出高移动力的飞龙族魔物同伴来向四面八方的敌人展开各个击破的攻击战法，只要将这一关的敌人都杀死便可以过关了。

剧情18：为财而死！　ひはうのめりか

地点：たいこのどうくつ1F

在这一关由于是以狭小的通路来作为通往上方楼梯的通路因此也是采用以攻击力强的魔神族魔物同伴为前线的攻击主力而后面就使用攻击魔法和一个使用回复系法术的魔物同伴来作为通往上方的战斗阵形，此关的主要交战点共分二个地方，这二个地方都是以一条狭小的通路为往来，因此在此会有多么激烈的战斗场面早已是可想而知了！在通往上方的通路途中有许多放有许多好东西的宝箱，为了加强我军的实力这些宝箱是必拿的！在第一个和敌人发生战斗时会使这个第一军损伤很大！因此在进入第二个战斗用上一次战斗时的魔物同伴去拿取途中的宝箱，只要将敌人都杀死便可以到上方的楼梯下去来过关。

剧情19：传说的千年秘宝　でんせつのぬすゐら

地点：たいこのどうくつB1F

在这一关的敌人并不会很多，但是却有一个不为人所知的秘密！只要在五回合之内拿到此处所有宝箱后即会得到此关所隐藏的千年秘宝，为了要达到这个目的所要准备的魔物同伴改为女神族，只要用女神族便可以在限定的回合之内拿到隐藏的千年秘宝，但是游戏的过关和这个传说的千年秘宝并没有任何一点关系！只是有了这个秘宝后游戏的过关会变成更加的简单！只要派飞龙族的魔物同伴将这一关四面八方的敌人都杀死后便可以过关。在过关后所面临的重要决择便是代表恶魔的破坏王呢？去东北方的龙之巢りゆうのす，地点：一日おくてつら，是通往善属性的过关画面的必经之路，这是为了建设诸神们的千年王国所必须的一道手续！而去西北方的だんしたゐもの...，地点：一日てつふせい，则是通往恶属性的必经之路，这是为了成为继承大魔王鲁西法的魔界使徒之路，至于要选那一个就依个人的喜好来决定了！

剧情20：龙之巢　りゆのす

地点：一日おくてつら

如果过了十九关后来到这一关后在这一关过关后便会出现外国人他这次变成大天使乌里ウリエル，他这次正式迎接主角成为神的使者，并成为主角的同伴，如果之前先去二十一关后来此便不是善属性而是恶属性。〔有了大天使成为同伴后便可以在以后有三个大天使成为同伴，但条件是要一直把大天使留在身边〕

这一关的战法是主角和女主角先往右上方攻去，在这一关以后都要使用女神族的同伴来取得宝箱，此处要去左上方拿取二个宝箱，而右上方一大群的敌人则要善用我军的魔法攻击，只要一直使用精神系的攻击敌方全员的魔法就可以使敌人被打得落花流水！而在途中的攻防战则着重于抢先取得回复泉的使用权！将敌人都杀死后便可以过关，在途中会有四个金黄色魔物，主角都要使他们成为同伴后再过关较好！

剧情21:神秘男了　だんしたゐもの...

地点:一日てつふせい

如果过了十九关后来到这一关后在这一关过关后便会出现日本人他这次变成鬼神增长天ゾウチヨウテン,他这次正式迎接主角成为大魔王鲁西法的继承人,他并成为主角的同伴,如果之前先去二十关后来此便不是恶属性而是善属性。〔有了增长天成为同伴后可以在以后有三个鬼神成为同伴,但条件是要一直把增长天留在身边〕

在这一关主角和女主角一开始就先将附近左下方和右上方的敌人都杀死后便要派出高移动力的女神族同伴前往左上方和右下方的角落取得宝箱,在这二边共有八个宝箱要取得,主角还要派出一个育魔物同伴占领附近上方的魔法阵,此处主角要在右上方使四个金黄色的魔物成为同伴,在主角都走到右上方时要花费不少的时间,如果想要快速过关的人也可以考虑放弃主角到右上方去找这四个魔物同伴!在过关后便要将主角和女主角的等级都提升至四十级,并且要合出五十级以上的魔神族魔物同伴,如果主角女主角的等级不足时可以用三十级以上的女神族同伴和天使配合三十级以上的飞龙族魔物同伴,等到有符合这二个条件后便可以前往地上界的最后一站三日月之塔みかつさのとう,这是通往魔界的唯一入口,只要成为善属性的主角在进去后便无法出来,恶属性的主角也要玩到最后面拿到某样宝物后才能回到地上界,不过玩善属性的主角可以先去冰川神社ひかわじんしや拿取圣光手环みめらかのゆびわ,这可以使恶魔系的敌人被主角女主角攻击后受的伤害更大!这或许就是光明属性的主角唯一的好处吧!

剧情22:这到底是通往天上还是地狱的高塔……?

地点:みかつきとう1F

这一关相当的简单,只要先派高移动力的魔物同伴或女神族同伴数位先来占领左右二方的魔法阵和拿取正上方的四个宝箱,主角和女主角则各分东西,以魔神族的魔物同伴来当作前面的挡箭牌后方依然是摆会使用回复和攻击系法术的魔物同伴,到了正中央之后便要派出高防御力的魔物同伴来占领魔法阵,主角和女主角则是冲上楼梯,或是留下来提升等级,不过在此提升等级可是对我军非常不利!因此建议还是以快速过关为主!

剧情23:剧场23—原来是通往地狱的高塔……?!　らにおらゐか?

地点:みかつきのとう2F

这一关也是要派出魔物同伴来拿取四面八方的四个宝箱,主角和女主角则带一些最强力的魔物同伴来攻往正下方,在途中要占领左右二边的魔法阵,在攻到正下方后便会和三十六级的邪龙交战,但是在攻到正下方和邪龙交战的战法是不明智的行为,还是在邪龙的左右二边和邪龙隔着一面强壁,有了这面强壁作为屏障后邪龙便拿我军没辄!在以此招轻松宰掉邪龙后主角便要至正下方来上楼梯过关。

剧情24:无法向后退了!因此只有拼命向前进了!もうめとにはもどれない!

地点:みかつきのとう3F

在这一个到最后要决战魔界之门的守护者魔王梅掩莎,对付梅掩莎要小心他的冰系攻

击法术，在和他交战时就派其他魔物同伴去左右二边取得二个宝箱，在一开始有一个魔法阵一定要在刚开始时就派魔物同伴占领，一开始附近左右二边的宝箱也要取得，只要记得千万不要用魔神族和龙王族的魔物同伴去和梅拖莎交战！因为这二种魔物种族的魔物同伴都很怕冰系攻击法术！在魔王梅拖莎下方的魔法阵也要用魔物同伴去占领，在将梅拖莎击败后便可以过这一关到日食之塔。

剧情 25：黑暗魔王的威协！ INTO THE DARKN ESS

地点：にあしよくのとう3F

在这一关又有可以成为同伴的金黄色魔物！但是一次来了这么多实在是让人无法直接往近距离的楼梯下去来快速过关，但是一仔细查看敌人的名单后会使人吓死！居然在这一关一口气出来二个魔神族的北欧战神欧丁！这二个等级都是五十五级，而四十四级的邪神则有八个！幸好他们只能在隔着一道墙的墙外使用冰系攻击法术，在这一关除非主角被敌人连续使用的冰系攻击法术打得快要死时才派出魔物同伴前来当替死鬼！不然在这一关可以不用派出魔物同伴来当活靶！在这一关的重点是要使五个金黄色魔物成为同伴，因为这些金黄色魔物中有龙王和魔神族，这二个魔物种族也会被墙外的敌人使用冰系攻击法术攻击，只是这个种族特别怕冰系攻击法术，为免他们死掉因此要列为优先解救的对像！女主角则负责来将一开始附近的敌人都杀死！这是怕金黄色魔物先被敌人杀死！女主角将附近的敌人都杀死后便可以去拿附近的四个宝箱，等主角使五个金黄色魔物都成为同伴后便往上攻过去，在这时敌人怕主角逃走便会使用魔神和魔神的二神合体，这个二身合体会出现一个等级高达七十级的邪神！他所使用的冰系攻击法术会给予很大的伤害！在五个金黄色魔物都成为同伴后便要立刻到上面的楼梯下去过关。

剧情 26：诱饵大作战！ SPIRAL NIGHTMARE

地点：にあしよくのとう2F

在这一关要用主角来当诱饵运用诱饵战术来牵制敌人，首先主角和女主角到达敌人所在的上方，在上方的敌人发现主角的踪影后便会派魔物过来，此时只要达到敌人总数的三分之二后主角便可以往下方走到最左下角那，在途中会有五只金黄色的魔物可以成为同伴，主角当然要使他们成为同伴，在主角到达最左下方时敌人也会被困于此，主角再往上方走到正中央的靠左下方〔总之只要主角到达最左下角时便可以再往上方走〕，在主角到达正中央靠左下方的位置时几乎所有敌人也会被困于此，主角在此时才能叫出魔物同伴〔在此之前都不要叫出魔物同伴〕，但是叫出魔物同伴的目的是升级和拿取左上和右上方的宝箱，如果要快速过关的话即派女主角由上方绕到正中央楼梯下去来过关。

剧情 27：消失的出口...？ THE GATE OF DE VIDOM

地点：にあしよくのとう1F

在这一关主角的目的是寻找通往魔界之路的出口，这个出口就在通往魔界之路日食之塔一楼的出口，但是原本应该有的出口却消失不见了！在这一关上下左右的四角各有一个魔法阵只要走到就可以在此杀由魔法阵出来的敌人来升级，如果不想要升级的话就要派魔物同伴尽早将魔法陈，如果要过关的话只要派女主角或主角到最左方的通路即可过关进入魔

界，并会见到地狱番犬，它会成为同伴。

剧情 28：炎之洗礼！　ほのおのせいわい

地点：ひばしらのおか

主角在来到这个充满火焰的地方，在这个到处充满火焰的地方只要战术一失效就有可能被擅长在此作战的敌人击溃！在此的作战策略为女主角带领魔物同伴由上方的路往左方攻去，主角则带领少数魔物同伴往左下方走到有六只金黄色的魔物那，不过在途中先要进屋子去打听情报，主角将一些金黄色的魔物都纳为同伴后便会遭遇敌人飞空军团的攻击，主角将这些军队都解决后便可以派出高移动力的女神族四位来占领左方二个魔法阵，由于在这魔法阵一定会派出一些魔物，可是这些魔物并不强，因此只要派出等级有五十级以上的女神族同伴四位，二位占领魔法阵，二位拿取宝箱如此即可使敌人不再产生，女主角要带领的魔物同伴是幻魔族，使用幻魔族的强力法术便可将敌人邪神族全部杀死，再来使用飞龙族魔物同伴将左方的所有敌人都杀死后便可过关。在过关后若是善属性的主角就走西方到炙热火海しくれつのうみ，恶属性则往东走到火焰腐海ほのおのふかい。

剧情 29：充满饥渴的血海　らにうえたせかい

地点：しやくぬつのうみ

如果是善属性的主角在过这一关后会有大天使拉法加入，恶属性的主角则没有。要大天便拉法成为同伴的条件是主角的魔力值要有十五以上。这一关就没有像上一关那么烦！在这一关共有三条路线可以走，在各个角落都有一个宝箱，这些宝箱共有四个，而一开始的附近有四个金黄色的魔物，在使他们都成为同伴之后便可以率领魔物同伴走往上方的路，女主角在之前就要率领魔物同伴在右上方的第三条通路迎战，最好是带领五十级以上的魔神族魔物同伴迎战较好，斗鬼族的魔物同伴也是不错的选择！还要派女神族同伴将右上方的魔法阵占领，将这一关的敌人都杀死后便可过关。

剧情 30：重要的宝物是？　だいせつなものは？

地点：りそういん

只要是恶属性的主角在过这一关后便会有鬼神增长天成为同伴，善属性的主角则没有，但是增长天成为同伴的条件是要连续过此关三次。

在这一关的正中央有一个可以加强 IC 记忆板的记忆卡宝石ラピスラズリ，有了这颗记忆卡宝石之后便可以在以宝石交换宝物的商店换得一片记忆卡能增加所带魔物同伴数量的记忆卡ソモリーボード，来这之后如果现有魔物同伴的数量太多无法再增加的话便可以用主角召唤出来的魔物同伴自己进行合体，在此共有十三个金黄色魔物都要使他们成为同伴后再来杀上方的敌人，在到上方的途中有二个魔法阵，只要将这二个魔法阵都占领后便可以再来杀剩余的敌人，只要将敌人都杀光后便可以过关。

剧情 31：突破敌人的包围网！てきのほういもうをくぐれ

地点：ほのおのふかい

在这一关的地形看起来复杂但是只要一走过后便会知道没有想像中那么复杂！在这一

关有许多错综复杂的小通路，主角和女主角只要在金黄色的魔物四个都成为同伴后进小屋子打听情报后便可以率领魔物同伴在右上方的通路迎战敌人！此时要派出三个以上的女神族同伴去右上方将魔法阵占领，顺便拿取右上方的宝箱，女主角和主角在打倒攻下方的敌人后便可以往上攻将所有敌人都杀光，敌人都死光后便可以过关。

剧情 32：决战血海火魔王　ほのおのきょくざ

地点：ワレグトンかいろう

在这一关一开始就要派出五个女神族同伴前往上方将四个魔法阵占领，而四个宝箱就交给剩下的那一个女神来取得，主角和女主角要率领魔神族，斗鬼族，龙王族的魔物同伴一起攻往左方攻到正上方和魔王火魔王交战！魔物同伴的等级都要有五十以上，将火魔王杀死后便可以过关。〔要小心在狭小的通路被敌人的飞空系魔物围攻〕在战胜火魔王之后女主角便会被火魔王抓走，主角在失去女主角之后便四处寻找女主角的踪迹，总算皇天不负苦心人，主角在里僧院りそういん找到女主角，女主角因为主角前来解救而再度加入主角的除魔行列

剧情 33：吞下所有东西的黑暗通路　すべてをのみこず やみのくら

地点：ダリエンらきよう

主角和女主角来到此处后便过了火海区域，来到一个荒芜的地方，但是此处有敌人大军埋伏着，在加上此处的地形考虑后主角和女主角决定使用以静制动的战法，首先走到正中央在此排开阵形，以主角和女主角神兽等魔物同伴排在前面，幻魔则摆在后方待机在敌人过来时看情形使用法术连攻，在敌人的大军来了三分之二左右后我方便要派出飞龙魔物同伴去上面的魔法阵将由魔法阵出现的敌人都歼灭，将所有敌人都杀死后便可以过关。

剧情 34：没有通路的迷宫　HI-LABYRINCE

地点：ハイ.ラピリンス

如果是恶属性的主角便可以在此处的最左上方角落小陆地救到鬼神魔物同伴持国天，善属性的主角则无法救到。这一关虽然没有通路可是却有一个秘宝，这个秘宝和过关是没有一点关系！这一关的目地是取得在右上方的秘宝ボルウエルクのラライ，在取得这个秘宝后便可以找到隐藏的秘密通道，可以由这秘密通道到另一个世界。取得这个秘宝后便可以由一开始出发的地点一直往下走到最下方后可离开这个战场，如果等级不够想要升级的人可以在此处右方的最上方打五十五级的灵鸟凤凰来升级，灵鸟凤凰的攻击对地上行走的角色伤害力很小，而且它不会移动因此对于我方没有危险，因此在此处的它是升级最好的猎物！升到等级平均有个七十级后再离开，我方的等级有七十以上后便可以利用加级的合体方法来将飞龙魔物同伴提升至高等级六十六级，这一种飞龙魔物同伴要有三位以上，飞龙对于后面的过关非常有帮助！

剧情 35：陷阱！死亡的奈河桥……！　わな...レーテにかかるはし

地点：レーテのはし

主角来到此处后便会遭遇等级七十级的敌人邪神亚力欧克，如有在上一关取得的秘宝

即可以在这一关由秘密通路来到下一关，这一关有三十二个七十级的邪神，以主角现在的实力要过此处可以说是不可能，因此一定要靠这个秘宝来过关，这一关是主角和女主角二人误入敌人的陷阱之中。

剧场 36,37,38:被人遗忘的道路...わすれりたみら

地点:わすれられたみら

主角经由秘宝进入了这个被人们遗忘的千年道路，这是古时人们通往地狱的道路，但是这道路在后来便不知不觉被人们所遗忘，在这个道路也是很简单，只要将宝箱都拿到后便可经由上面三个道路的其中一个来到另一个世界。但是这三个通道只有一个能通往出口去另一个世界，这一边也有许多可以成为同伴的金黄色魔物，有烂有好请将眼睛放亮仔细寻找！通路的走法为三十六关走左边，三十七关走右边，三十八关走中间。

剧情 39:腹背受敌!

地点:ステコークスのとあしゆつぶの

这一关有许多堕天使飞天恶魔，这些恶魔加起来有二十九个，恶魔分布于各处，他们随时会结队过来攻击，因此主角要率领众多神兽魔物同伴和飞龙族磨物同伴来对恶魔各个击破！首先将神兽布置于中间稍右上方的陆地中，在此可以轻松迎击敌人的各个攻势，将敌人都杀光后便可过关。过关后只要主角有以前所加入的二位大天使同伴，在此过关后便会有大天使卡布成为同伴。

剧情 40:上古神社 ニホンダジヨウ イトクテン

地点:めまがみしま

这一关的目的是位于右下方的神社，但从主角一开始出发的小岛和目的地隔着一个大海，因此主角要经由左下方的传送点来传送到另一个岛上，在此途中会有许多敌人，这些敌人多半怕冰系的攻击法术，因冰系的攻击法术可以给予他们很大的伤害！因此来到此处最好带许多会使用冰系全员攻击法术的魔物同伴前来，在到达此处的传送点后便以传送点为补给点，只要传送到另一个岛上的魔物同伴一受伤后便可以用传送点再回到原来的岛上，在这个原来的岛上要放一个会使用强力全员回复法术的女神族同伴，如此便可使战胜敌人的把握增加四成，再到了神社后可以得到火槌ヒノカグツチ，这把火槌可以使攻击力增加不少！接下来可以去上方的邪教之馆合体强力的魔物同伴，如果等级有八十五以上后便可以合体最强的魔神等级八十三级的湿凡シウ″ア，这个湿凡可以说是天下之间就这一只，不但敌人没有，就连我方也只能拥有一个而已，因此它的珍贵和它的强是可以想见了！只要主角等级有了八十五级以上便可合体出这个所有的魔物中最强的魔物来成为同伴！

剧情 41:充满死亡气息的破灭大地 SOPHISTA のろいのら

地点:ひびわれただいら

主角和女主角来到这个被诅咒的大地后便感到有一股无名的恐怖感涌上心头……他们在此处并没有觉得敌人有多强！但敌人中却存在一股令他们真心害怕的气息存在着……首先将这四边的魔法阵全部派飞龙魔物同伴来占领，但是这四个魔法阵也并不是说占领就占

领这么简单！要派神兽魔物同伴来将这些把守魔法阵的敌人灵鸟各个击破！接下来再到正中央和魔王诅咒魔王バラム决一死战！可不要小看这个等级六十四级的四不像魔王！他会使用独特的诅咒攻击来使人无法动弹，这个魔王的各项能力可谓一应俱全！除了非常非常怕冰系攻击魔法之外剩下都可以说是很完美！对付他要使用幻魔族中最强的妖精王クーワーリン的冰系攻击法术来攻击，在战胜后便可以过关。

剧情 42：越过死亡战线　ただきのかわをこえて！

地点：コキユトスせん

来到此关时主角和女主角二人不但一开始不在同一个地方，而且还是在极端相反的位置！也就是各在相反方向的最角落位置，在这种极端不利的条件之下若要过关势必是很困难的！首要的生存就是一个大难题了！女主角要使用她所有的魔法和魔力值来突破困境！主角则轻松多了！他可以连用自己所召唤出来的魔物同伴来突破敌人的重重攻势！在此关主角最重要的是一边使用强力的魔物同伴来突破一边使此处的金黄色魔物成为同伴，魔物同伴以飞龙族中最高等级六十六级的魔物同伴来当做主力！只要主角和女主角在右上方会合后便可以合力将所有可恶的敌人都消灭来过关。

剧情 43：鼓起勇气来杀出重围ゆうかんをゐもの！すうごんのきよ

地点：しようぶのすか

到了这一关后主角和女主角二人依然是距千里相隔遥远，不过这一关还算没有上一关难过，因此只要战术运用的好即可轻松过关，在这一关女主角一开始就一直往上走，途中遇有宝箱即可过去打开来取得宝箱中的宝物，这一关的宝物有许多好的防具，主角则是运用飞龙来杀出重围，但是主角的主要任务是和女主角会合，途中要使金黄色魔物都成为同伴，二人的会合点是在右上方，女主角如果先到右上方后便会遭到敌人的围攻，此时要以附近的回复之泉作为防御屏障，只要在此女主角的生存机率便多了三成！二人会合后便可轻松将所有敌人杀光来过关。在过关之后如果有以前加入的三位大天使同伴，在此过关后有大天使长弥凯尔ミカエル成为同伴。

剧情 44：沉睡的狮子　ぬすれゐしし！

地点：レムノスフんら

首先要先声明一下这一关是一格里关，可以不用过此处便进入下一个地方，不过这一关隐藏许多最强的金黄色魔物〔在此的金黄色魔物是游戏中最强的，因此要能使他们都成为同伴，当然最终目的破关和这一关是没有一点关系！在此也没有敌人，在此还有一个不为人所知的究极秘密……？至于秘密是什么呢？和过关无关的事在此便不提，只留待有心人去加以发掘〕

要进入这一关的地方是在过四十三关后右上方的交换店ラグのみせ右方，不过来到此处并不会出现箭头，因此要直接在此按方向键的右钮来进入隐藏的里关！在这一关不用杀敌来过关，只要让主角专心来使所有金黄色的魔物成为同伴就好了！在此的金黄色的魔物是所有同伴中最强的！只可惜只能进来一次！在此要将所有金黄色的魔物都成为同伴后便可过关。〔或是已有了最强的魔物同伴魔神湿凡等级八十三，飞龙青龙等级的六十六，有了以上的

魔物同伴后即可依情况所需来杀死金黄色魔物来升级赚钱!〕

剧情 45:战士坟场! INVINCIBLE GENERAL

地点:せんしのせか

这一关会从魔法阵出现许多对我方地上魔物同伴有强大杀伤力的邪龙,因此来到这一关后千万不可派出在地上的魔物同伴!只要派出飞龙来应战即可!但是飞龙不但要最强的而且还要越多只越好!只要这些条件都齐全之后便可以轻松过关斩将!女主角则要使用雷电系攻击魔法ジオ来攻击敌人邪龙,当然只要一有机会就要以飞龙来占领魔法阵,将所有敌人都杀死便可以过关。过关后只要有以前所救到的三位鬼神同伴,在此便会有最强的鬼神同伴昆沙门天ビシヤモンテン成为同伴。

剧情 46:万年冰洞的绝对零度大战!

地点:ひようけつB1F

这一关对于已经身经百战的主角一行人一点都不构成威协!管它什么绝对零度大战,在此处的敌人又不会说很强!因此只要以主角加上魔神和飞龙即可轻易到楼梯下去来过关。

剧情 47:结冻的世界 こごえてついたせかいで

地点:ひようけつB2F

这一关基本上比上一关还要简单许多,此关唯一的难题是有四个魔法阵,只要让飞龙魔物同伴一口气将魔法阵都占领后这一关的难题大致上可说已经解决了!只要到楼梯下去便可以过关。

剧情 48:魔法阵的超级强敌! SAVE A PRAYER

地点:ひようけつB3F

在这一关会从分布于四角落的魔法阵中出现魔神和龙王,这二个都是敌人的战斗主力,但是敌人还有一个更强的秘密武器……那就是一但让龙王和魔神合体后便会出现邪神,这个邪神相当强!因此主角要运用飞龙魔物同伴来和邪神交战!一方面还要派飞龙将魔法阵占领,以上的事都做完后接下来便是慢慢料理剩下来的老弱残兵了。

剧情 49:决战堕天魔王!”りまわれたもの

地点:アクロンせん

这一关出现的敌人还算蛮多的,因此要将所有魔物同伴都带齐全,才能好好来实行战术,首先将魔神都随同女主角一起往左上方走,主角则带领飞龙往右上攻,这一关的敌人多半是以灵鸟为主力,因此要用神兽来攻击灵鸟,神兽是主角和女主角都 各带几位,将大部分的敌人杀死和占领二个以上的魔法阵后便可以到右下方和堕天魔王アスタロト决战,堕天魔王同伴可说对他没威协,因此要靠主角和女主角二人合力大战他。

剧情 50:渴望亡灵的沙漠 かわきのり はゐかをもい

地点:しのさはく

来到这一个广大的沙漠可以看到此处的敌人小猫二三只没有几个敌人，约五六个左右，但是一进入沙漠后便会曹遇擅长沙漠战的敌人围攻，此处仍然是依靠飞龙来作为攻击主力，将四个魔法阵都封住后便可以将所有敌人一起解决。

剧情 51：恶魔墓场　SANC TUARY

地点：めくまのはかば

这一关就如同标题所说是恶魔的墓场，在这一关的敌人只有九个左右，因此只要派飞龙到处杀这些坐以待死的恶魔便可以轻易过关。

剧情 52—60：最快决战！

地点：ヒンノムのたに地点：パンデモニウム地点：めらしのうみ地点：フアランクス

在过了第五十一关后便可以进行合体，在此只能说要做的事情是到最后决战之前的各项准备，在各项准备都完成后便可以杀到最后一关。首先要到交换店ラグのみせ，在此只要按方向键的上方便可以以女主角的超能力来破除幻术出现一座桥，通过桥后便是魔宫パンデモニウム和未知的最后魔营フアランクス，在此进行最后决战，如果是善属性的主角在五十五关便会得到堕天使鲁西法ルシフアー的帮助加强各项能力有助于战胜魔王撒旦サクン等级九十九级。

最后决战，如果是恶属性的主角在五十五关便会得到堕天使鲁西法ルシフアー的宝物，这个宝物可以回到地上界，但是回到地上界是什么则不得而知……？只要冲上未知的最后魔宫便可以手刃最后大魔王堕天使鲁西法シフアー，然后看主角的属性是善是恶来分别观看不同的结局。

THE END

绯　　王　　传

完全攻略本

故事叙述

在古城上面唉声叹气的王子李察得因自己的国家被以前的大臣玛克西米力安所篡夺，就在王子要再叹一口气的时候从他的眼前出现一位很美的女子，这个女子对王子说她名叫贝雅是掌管魔物的精灵使者，本来精灵使者不是能来管理魔物的，只因她不忍心看着原来善良的魔物被封印在古塔中，你如果想要复国的话就必须要和解除封印的魔物签契约，要在复国后完全解除魔物的封印将他们放回魔界中，王子心想不可放过这个可以复国的大好机会于是便答应了，李察得王子原来是玛今王国的三王子，他因为国家有一天被统治东北方蛮族所建立的玛克王国攻下，虽然李察得王子的国家原来也没有那么快就被攻下，只是因为国家的重臣玛克西米力安叛变所致！他将国家的王族全部都杀光，王子是因为正好在城外逛街买画而逃过此难，在路上他仍然被敌军士兵逮到，但是因为有好友卡特和几十名忠心的卫士冒死拯救因而逃过大难！王子在答应要解开魔物封印率领魔物来复国后便接受精灵使者拿给他可以解开封印并实行契约的魔戒，王子一使用魔戒后便从旁边的石像出现一位被封于此的魔物，王子再对别的石像这样使用便又和别的魔物完成契约来率领他们前往王子被占领的本国王城，这便是李察得王子的王子复国记………。

游戏需知事项

绯王传是一个 SLG 加 RPG 的好游戏！

1　绯王传是采用即时性战斗系的战略游戏，以王子所率领的第一队为主队，其它的部队则由指定的魔物来担任指挥官率领自己的战斗部队，在所有部队中除了王子是人类之外其他的都是和王子定有契约的魔物。

2　在每一关都有过关所要解决的事情，在到每一关时一定要将所有敌人都杀光才行！因为有一些特定的敌军须要杀掉才会出现一些和过关关键有关的事件发生。

3　因这游戏并没有多余的敌军可供升级，玩此游戏时如攻略没有强调要别队上场和敌军战斗的话，最好都由王子亲自率领第一队和敌人交战，在每和敌军作战完将敌军一队都杀光后便要以睡眠指令来回复体力而不要一没体力后就立刻使用回复体力的宝物来回复体力要尽量节省各个宝物。

4　和敌军正在交战时要使用宝物的话要先使用时间停止这个指令后再来使用宝物或

其它的指令功能

5　最好是使用超任专用的滑鼠来玩绯王传并明了熟练操作法才可以完全享受到绯王传的所有乐趣

6　每一个军阶职业的同伴都有他所喜欢或讨厌的回复宝物，只要对他使用所喜欢的回复宝物后便可以回复很多体力，对于讨厌的回复宝物则是回复体力一点点或者是减少体力

摇杆把手操作方法介绍

十字方向钮：移动角色至四面八方，移动游标

START 钮（开始钮）：开始玩游戏，使时间流动或停止

SELECT 钮（选择钮）：打开或关闭系统指令视窗

Y 钮：使画面视窗成为卷轴画面来移动成扩大或缩小的画面

X 钮：改变率领的队伍

A 钮：实行和使用指令视窗的功能，决定下一个要移动地点

B 钮：取消指令实行，关闭指令视窗，改变游标功能为观看各人能力表或所要移动到的地点

L 钮：使画面左方的画面视窗打开或关闭 R 钮：使画面右方的画面视窗打开或关闭

进入游戏的方法介绍

一开始玩这游戏的人如想要设定音效声道的话便将摇杆手把的任何一个按钮按住再按超任主机上的切机钮 RESET 钮，如此便会出现一个有写着ステレオ立体声或モノラル单声道的日文字，可以用以上所介绍的方法来设定音声效果，使用滑鼠来设定时也是一样按住任何一个按钮便可。在游戏的标题画面会出现以下这二个指令

Now Game：开始玩游戏 Data Load：回到上次所记录的地方，共有三个游戏记录档案可供选择，Yes 是要回到这个游戏记录档案所记录的地方，No 是不要回到这个游戏记录档案所记录地方

游戏的存取介绍

当想要记录游戏记录档案的时候首先选择画面正中央下方角落的 SYSTEM 系统指令视窗，或是直接按摇杆手把的选择钮 SELECT 钮来使用系统指令，接下来便进入系统指令视窗的功能中，再来选择左边的羽毛来叫出记录画面，羽毛的功能就是使用游戏记录的功能，游戏记录档案共有三个可供记录，只要选好后再选 Yes 便可记录游戏记录

当想要取出上次的记录游戏记录档案时

首先选择画面正中央下方角落的 SYSTEM 系统指令视窗，或是直接按摇杆手把的选

按钮 SELECT 钮来使用系统指令，接下来便进入系统指令视窗的功能中，再来选择中间的画本来叫出取出记录画面，画本的功能就是使用取出游戏记录的功能，游戏记录档案共有三个可供取出记录，只要选好后再选 Yes 便可取出游戏记录

游戏的规则简介

绯王传是一个标准的模拟战略游戏，它所采用的即时战斗系统使玩者身历其境有如亲临战场指挥的感觉在每一关都有胜利和败北条件，以下就是条件简介

胜利条件：将敌军将领或领导者杀死，下楼梯来过关

败北条件：王子死亡便是全军败北！

游戏系统简介

1 绯王传这个游戏是由无数个方格子组成，一格代表移动时的一步，一但决定要前进到某一格后就不能临时决定取消不移动到那一格。

2 绯王传这个战略游戏在移植到超任后仍然继承在日本电脑 NEC PC9801 的视窗系统，只要将这些视窗指令功能都了解后便可感受到视窗书面所带来的便利性！

3 绯王传并不是专为有摇杆手把的人所设计，它依然可以使用滑鼠来使操作简便化！当然一直习惯使用摇杆手把的人也可以在了解各按钮功能后来使操作更为灵活！

4 绯王传在视窗画面上的许多视窗指令功能都有依功能使用性来将功能相近的视窗指令排在一起

游戏各关共通基本玩法流程介绍

1 首先观看此关的地图，游戏攻略上所说的要到某某方去，都是以地图范围内的方向为准

2 随时查看各部队的能力状态 3 对各部队下指令来命令它们行动

4 移动各部队到指定的地点 5 寻找在石像中的同伴

6 和敌军交战 7 每战斗完后便在原地以睡眠指令来回复体力

8 努力提升等级 9 取得宝箱中的宝物

10 因应敌军阵形而来改变我军每一个部队的战斗阵形

11 将每一关所有敌军都杀光

12 在杀光画面上的敌军后有可能会出现新的敌军或是新的地点，这些都要在过此关以前仔细调查清楚！

基本画面介绍

画面中间的是视窗画面，在视窗画面中有王子所率领的军队和敌军部队，还有一个游标

在画面上方是能力表，在能力表上按了摇杆手把或滑鼠的实行钮后便会切换能力表为一个人或是此人全队的能力表

有一个地图画面中有许多不同颜色小点的地图

在画面左下方是宝物栏

在画面右下方是视窗指令栏

在画面最下方角落是系统视窗指令

在画面的四边角落是解说指令栏，只要在此按下摇杆手把或滑鼠的实行钮后便可以去选择画面中的任何视窗指令，一按好后便会有此指令栏的功能解说。

视窗画面的切换介绍

画面可以切换为左边是一半地图，画面右边是视窗画面一半这个功能的好处是可以边行动边观看途中的情况

画面可以切换为全部都是视窗画面这个功能的好处是可以在行动时观看途中有无可疑的地方，这是地图画面所看不到的

画面可以切换为视窗画面有二个，左一半右一半这个功能的好处是可以将视窗画面左边用来观察敌军的动态，右边则是王子部队的状态

画面可以切换为全部都是地图画面这个功能的好处是切换成地图画面后便可以将此关全部情况一目了然，可以看到宝物的分布情况位置，也可以看到敌军和王子部队的分布和所在位置

各关的东西介绍

在每一关一定会有门，而门要用所对应的钥匙才能打关

在每一关一定会有封印魔物的石像，可以在此救到同伴

在每一关一定会有提示此关谜题的女神像或邪神像告示板等，对女神像或邪神像使用宝物苹果后可以得到更近一步的提示

在每一关一定会有宝箱，宝箱有分红色和蓝色，通常蓝色会放重要的宝物，和过关有关的宝物在每一关一定会有些门是位于地上或是一些较奇怪的地方，如果不知道行动途中所发现的是什么东西的话就以游标变换成可以查看能力表的放大镜来查询这个可疑的东西是什么，如果是门的话会说这是门要用钥匙来打开

在每一关有可能会有回复区，在这回复区上面可以回复体力和魔力

地图上的小点介绍

黄色小点:王子所率领的部队,是第一队以外的其他部队,不是玩者正在操纵的队伍

白色小点:王子所率领的第一队或者玩者正在操纵的队伍

红色小点:敌军部队,依敌军部队的体积大小而会有四至八个小红点

绿色小点:有封印魔物的石像,在此可以救到同伴,也有可能是宝箱

灰色小点:墙壁或是障碍物,提示谜题的女神像或邪神像等

会一直发亮的白色小点:王子部队所要移动到的地点

视窗指令介绍

视窗指令共有六格二排,在这六格的下排中的功能通常和上排是相近的,在按下摇杆手把或滑鼠的实行钮后便可以变换视窗指令的功能并立刻实行

在视窗指令最右边第一个可以切换为以下二个功能,基本上是**移动指令**

全体行动:使王子所率领的第一队和其他队都移动到所指定的地点

个别行动:使王子所率领的第一队或玩者正在操作的其他部队移动到指定的地点,这个功能可以使各部队移动到不同地点

在视窗指令最右边往左算第二个可以切换为以下五个功能,基本上是**战斗指令**

突击:在各部队移动到所指定地点途中遇有敌军即杀无赦,战到敌军全死光为止,在途中敌军队逃走时也会一直追杀到敌军死光为止

行军:在各部队移动到所指定地点途中遇有敌军即杀无赦,但是会在体力不足时立刻逃走

回避:在各部队移动到所指定地点途中遇有敌军也是一样立刻逃走不和敌军战斗

睡眠:可以慢慢回复受伤者的体力,但是如在三格内遇有敌军也会起来反击

死守:在各部队移动到所指定地点途中遇有敌军即杀无赦,战到敌军全死光为止,但是如果途中敌军先逃走的话便不会继续追击敌军

在视窗指令最右边往左算的第一个可以切换为以下五个功能,基本上是**魔法指令**

魔法固定:使用玩者所指定的魔法先后顺序来使用,所有会使用魔法的同伴都依此来使用,这是一和敌军交战便会使用的魔法

魔法固定:使用玩者所指定的魔法先后顺序来使用,这是属于先以一个会用魔法的同伴在魔力消耗光后便换另一个会使用魔法的同伴接下来使用,这是一和敌军交战便会使用的魔法

魔力温存:使用玩者所指定的魔法先后顺序来使用,所有会使用魔法的同伴都依此来使用,但这是在非要用到魔法的时候才会使用魔法

使用禁止:完全不使用魔法

在视窗指令下排最右边的第一个为**时间指令**

沙漏:使用摇杆手把或滑鼠的实行钮后便会变成蓝色来使时间流动或是变成红色来使时间停止,时间在流动时才能战斗才能移动,时间停止时都不可以移动和战斗

在视窗指令下排最右边往左算的第一个为**率领指令**

率领〔旗子〕:可以切换各队中的其中一个同伴为率领者来带头移动到所指定的地点

在视窗指令下排最右边往左算的第二个为**阵形指令**

车形:可以切换为五种阵形,对过关最有帮助的是1字阵形,这是过关必胜的阵形

在视窗指令上下排最左边的上下二个为**移动宝物栏指令**

移动宝物栏〔上下箭头〕:上箭头为移动宝物栏至上方,下箭头为移动宝物栏至下方

在视窗指令上排最左边往右算的第一个为**过关宝物指令**

过关宝物〔钥匙〕:以和过关有关的宝物为优先排在宝物栏最上方的宝物就是过关宝物

在视窗指令下排最左边往右算的第一个为**魔法宝物指令**

魔法宝物〔魔法阵〕:以和魔法有关的宝物为优先排在宝物栏最上方的宝物就是魔法宝物,这些魔法宝物都有使用魔法的力量,可以使不会使用魔法的同伴来使用魔法

在视窗指令上下二排最左边往右算的第二个为**回复宝物指令**

回复宝物〔药瓶〕:以和回复有关的宝物为优先排在宝物栏最上方的宝物就是回复宝物,倒过来的药瓶则是回复力较弱的宝物排宝物栏最上面,和将回复力较强的宝物排在宝物栏最上方是不一样的

系统视窗指令介绍

龙头:可以更换各部队的先后顺序,设定各部队的前后顺序,也可以观看各部队的全体能力表

手杖:回到原来的视窗画面羽毛:可以记录游戏记录档案

画本:可以回到上一次所记录的地方卷轴:观看地图画面

骷髅头:进入宝物使用装备视窗沙漏:使时间流动或停止

水晶球:进入设定画面在选择骷髅头后〔能力表〕

骷髅头的各项功能介绍

左上方画面为各队样子,在要观看能力表时要使用摇杆手把或滑鼠的实行钮后便可以观看能力表左下方一只大嘴鱼的画面为丢弃的功能,把不想要的同伴或是宝物装备先选择画面右上方的同伴个别样子后便可将同伴移动再选择大嘴鱼后便可将同伴丢弃,要丢弃宝物时则是先选择画面右方的宝物画面后可将此宝物移动再选择大嘴鱼后即可丢弃宝物右上方同伴个别样子的下方有身体的各个部位,此为装备指令

有些同伴只要看样子就知到不能装备某部件的防具,例如龙有翅膀挡住因此不能装备盾,蛇没有手因此不可以拿武器或盾

想要装备武器防具或宝物时就先选择右上方的宝物栏后可以移动宝物或武器防具,将

武器防具或宝物移到同伴个别样子下方的装备栏后即可装备

装备栏介绍

左手:装备武器或盾右手:装备武器或盾

身体:装备盔甲或衣服头:装备头盔或帽子

手臂:装备护手其它:装备各种不同功效的宝物

个人能力表介绍

同伴个别样子的右方日文为此人的名字

同伴个别样子的右方日文名字下方为此人的军阶职业或种族

LV 是此同伴的等级 EXP 是此人现在的经验值 HP 为此同伴的体力

MP 为此同伴的魔力 AT 为此同伴的攻击力 AC 为此同伴的防御力

龙头的各项功能介绍

想要改变同伴的名字时只要选择同伴的日文名字后即可变更

设定使用魔法的优先使用顺序时只要选择会使用魔法同伴装备下方的各个魔法后便可以将各魔法的顺序互相交换来设定魔法的使用先后顺序

想要将各部队的前后顺序交换时只要选择画面左上方的同伴样子后便可以将各同伴的战斗先后顺序改变,当然也可以各部队的同伴互相交换先后顺序

在选择水晶球后的设定功能

ダイアログイグロア:设定 ON 为保留重要讯息,OFF 则为省略重要讯息

フルアクテイプモード:决定开启视窗画面时的时间

ダイアログタイム:设定讯息的表示时间

カーソルスピード:设定游标的移动速度

パックのいろ:以 RGB 来配出各种颜色,来设定背景颜色

バッドボタン设定摇杆手把各个按钮的功能,共有八个按钮可供设定其功能

けってい:设定为实行钮功能

キヤンセル:设定为取消实行钮功能

ヒダリかくだい:设定打开或关闭左边视窗的按钮功能

ミギかくだい:设定打开或关闭右边视窗的按钮功能

ブタイへんこづ:可设定现在所率领的部队按钮功能

スクロール:设定使画面改变视窗画面的按钮功能

しんこづ/ていし スタート:设定使时间流动或停止按钮功能

システムウインド セレクト:设定打开或关闭系统视窗指令的按钮功能

只要连续二次选择水晶球后便可以在第二次选择水晶球后进入音乐欣赏画面

各同伴种族军阶职业介绍

にんげん:这是李察得王子个人的种族,他是属于人类,喜欢的回复体力宝物是钱,讨厌的回复体力宝物是手,不能转职

不死生物系

ゾンビ:僵尸,可以龙牙来转职成骷髅战士,没有喜欢和讨厌的回复体力宝物

スケルトン:骷髅战士,可以断头斧牙来转无头战士,以黑暗甲来转职成亡灵战士喜欢的回复体力宝物是骨头

スベクター:亡灵战士,是不死系最强的军阶职业没有喜欢的回复体力宝物和讨厌的回复体力宝物

デユラハン:无头战士,是不死系中最强的职业和亡灵战士并排为第一强! 也是没有喜欢的回复体力宝物和讨厌的回复体力宝物

巨人系

シノタウルス:牛头战士,可以巨人标志头来转职成独眼巨人,喜欢的回复体力宝物是寿司,没有讨厌的回复体力宝物

サイケロプス:独眼巨人,可以怪力巨人标志来转职成怪力巨人,喜欢的回复体力宝物是手,讨厌的回复体力宝物是钱

タイタン:怪力巨人,是巨人系中最强的职业,喜欢的回复体力宝物是牛,讨厌的回复体力宝物是花

僧侣系

ソーサーレス:僧侣,可以红微章来转职成僧侣战士,喜欢的回复体力宝物是蛋糕,讨厌的回复体力宝物是龙虾

ブリーステス:僧侣战士,可以蓝微章来转职成大主教,喜欢的回复体力宝物是蛋糕,讨厌的回复体力宝物是龙虾

ウイッチ:大主教,是僧侣系中最强的职业,喜欢的回复体力宝物是蛋糕,讨厌的回复体力宝物是龙虾

魔法师系

シヤーマン:施法者,可以红星阵来转职成魔法师,喜欢的回复体力宝物是龙虾,讨厌的回复体力宝物是蛋糕

サモナー:魔法师,可以蓝星阵来转职成大祭师,喜欢的回复体力宝物是龙虾,讨厌的回复体力宝物是蛋糕

ネクロマンー:大祭师,是魔法师系中最强的职业,喜欢的回复体力宝物是龙虾,讨厌的

回复体力宝物是蛋糕

冷血动物系

D.H.スネーク:蛇,可以翅膀来转职成飞蛇,喜欢的回复体力宝物是小鸟,讨厌的回复体力宝物是骨头

サーブント:飞蛇,可以龙爪来转职成龙,喜欢回复体力宝物是小鸟,讨厌回复体力宝物是骨头

ドラゴン:龙,龙是冷血动物系中最强的职业,喜欢的回复体力宝物是小鸟,讨厌的回复体力宝物是骨头

日本武士系

さざらい:日本武士不能转职,喜欢的回复体力宝物是寿司,讨厌的回复体力宝物是鸡腿

忍者系

にんじヤ:忍者也不能转职,喜欢的回复体力宝物是寿司,没有讨厌的回复体力宝物

回复体力的宝物介绍

りんじ:苹果ハム:钱ほお:骨头ほおつきニク:鸡腿

ほを:花クーキ:蛋糕ロブスター:龙虾ひよこ:小鸟

ラで:手HPかりふく:回复体力药

HPとっこうヤく:强力回复体力药ヤくそう:回复魔力用的药草

MPかいふくヤく:回复魔力药MPとついこうヤく:强力回复魔力药

ふっかつのくナり:复活药,可以使死掉的一个同伴复活,但是如果对死掉的同伴使用后无法复活的话是因为这同伴死亡后所留下的尸体被我方同伴或是敌军踩在上面因而无法复活,要等到这死亡同伴的尸体没被踩在上面后便可以再使用复活药来复活同伴

攻略介绍

玩这攻略的秘诀就是我方的所有同伴要在一至八关升等级,而八关以后的等级则交给王子所率领的第一队去升等级,王子第一队的阵形要1字形,而队员要一个攻击力高强的忍者和二个魔法师,当然八关至二十关的攻略大任就全部交给王子所率领的第一队去过了,在第十九关要王子军所有军队都要出动参与战争

第一关　空中庭园

故事介绍

王子由于自己的国家已经被灭了,因此他和王城中的精灵使者交换条件,他将在城中的

魔物都召唤出来而魔物帮他完成复国大业后便要将这些魔物解除封印放回魔界，现在他和各魔物所组成的军队来到通往以前的祖国王城必经之路空中庭园……。

攻略方式

在此处一开始要往目的地左上角的楼梯前进。在到了左下角后便会看到有许多敌人围攻而来，将这些敌人都杀死后便可得到铜钥匙后继续向右上角前进，在以铜钥匙开门后中会有回复体力魔力的回复区，在到了右上角后会看到有许多机关，这些机关分别可以开启二个门，在将这些门后的宝箱都打开拿到宝物和救到一些同伴后便可以银钥匙来打开左下角的门来下楼梯进入第二关

第二关　吊桥冲锋战

故事介绍

王子和各军队在轻松过了空中庭园后便可来到空中庭园下方的吊桥，但是据探子来报敌军已经在桥上埋伏！就在此时精灵使者告诉王子敌军的将领为求胜利而在此处都装上炸弹只要有人踏上去之后便立刻爆炸！敌军已经是连自己人的生命都不顾的恶魔！精灵使者可以用法术使得此处在三分钟之内不会爆炸，王子是否能和各军队安然渡过此地呢……？

攻略方式

在这一关要将王子军所有的兵力都集合成一直线后便要展开冲锋战了，〔在此处将王子所率领的第一队排在最前面，接下来便可以开始展开冲锋战了！在到了桥中间后会和敌军的前锋部队交战，这些前锋部队要以魔法来加以攻击，绝不能在此多耽误一点时间，在到了桥尾后便以雷电系的攻击魔法来攻击敌军的主力部队，坦克部队接下来会得到铜钥匙，再以铜钥匙来开门后便可下楼梯来进入第三关。

第三关　武器库

故事介绍

王子的军队到了这一关后便要在王城的武器库寻找强力的武器防具和装备，不过王子记得很小的时候有一次因和王兄王妹玩捉迷藏时误入此地，因为是玩捉迷藏因此王子一直躲在这个武器库中，不过后来他在过了一些时候因肚子饿而回到王宫去，但是他无缘无故被父王痛打一顿！到了后来王子才知道在他玩捉迷藏时有人看到他进入武器库中，但是看到了王子进去的人却来不及禁止王子进入武器库中，父王告诉他说在武器库有许多会一口一口咬死人的机关，因此不能进去。就在王子回忆童年往事的此时精灵使者出现了，她虽然是相信王子才把支配魔物的权力交给王子，不过据她活了数亿年的经验得知人类大部份是为求己欲不择手段的动物！因此她再一次提醒王子此处有许多数百年前被封于此的魔物要在支配魔物时和魔物完成复国大事完成后便会放他走的契约。

攻略方式

到了此处后必须要在此先整理队形,在此处的敌军都是属于战士攻击型的敌军,因此先要将王子每一队的队形先整理好,以二位战士攻击型的同伴摆在前面,在后面都是属于使用魔法的同伴,将每一队都整理好之后便可以出发了,首先往左上方攻击,在到了正中央靠左上方时会看到有回复区和一个在地上的机关,这个机关是专供解除用的机关,王子再分析此处的地形后便知道此处的左下方也有一处有许多会咬人的机关,会有许多铁矛从二边的墙壁中刺出,但是这个机关不像以前所见过的机关,这个机关是属于要有一些人停在此处而其他的人才能安然通过此处有机关的地方,于是王子将一队的同伴停留于此,使用各队个别行动的指令,剩下的部队则和王子一直前进,在通过此处的第一个机关后便可以看到有一个门,以钥匙通过此门后可看到在空地中间有一个宝箱,在王子打开宝箱后有一些部队的同伴因王子触动此处的机关而被关在门外,但是这宝箱中的宝物可是可以打开土墙和一些有破损的墙壁,这个宝物是铁锹,以铁锹打破许多墙后可以到达位于此处右下方的楼梯来进入第四关。

第四关 贮水室

故事介绍

在王子和各队来到贮水室后此时好友卡特来报说在附近有新的敌军圣骑士兵团加入占领王城行动,圣骑士兵团是属于玛克王国的主力部队,王子心想这次的王国灭亡是否和玛克雷王国有关呢……?

攻略方式

王子到了贮水室后便派同伴调查此处兵力分布情况,调查后得知敌军在此处的兵力是属于弓兵和剑士居多和上一关的兵力分布大体上来讲是差不多的,此处依然是以攻击魔法来快速解决敌军,不过一个敌军要特别注意,这个敌军名叫杀人军团さつじんけん,要和杀人军团战斗时要带一个会使用回复系法术的同伴上阵才行!此处要王子带部队攻向左上方的水门机关前进,只要王子将这个水门机关解除后便可以到第五关。

第五关 埋伏

故事介绍

因为由水门的水道来回到王城是最安全又快速的一条路,因此王子便决定打开水门来被水冲入王城中,但是在被水冲下来后大老远就看到此处有许多敌军在埋伏着!而且还有圣骑士团的圣奇士在此,王子心想为什么敌军会如此了解自己的所有行动而在下一步行动之前就加以埋伏呢?

攻略方式

一到此处便感到此处有许多敌军，因王子将水门的机关解除掉因而被水门的水冲下来，但是在此处似有许多敌军埋伏，一调查之下才发现王子的军队早已经在被水冲下来之前就已经中了陷阱！在此处四面八方都有敌军，因此此时可谓是四面楚歌的危机时刻，首先往右边下方攻过去，将在下方的军队都解决后再来攻上面和中间的敌军，都战胜后敌军的大将圣骑士バラデン也出现了，对付圣骑士要一直使用火系的攻击魔法来攻击，这个圣奇士名叫艾邦アイバンホー艾邦他是属一属二的圣骑士，不过他为了听从军命也只好来杀王子，在杀死圣骑士后可以从宝箱中得到铜钥匙，这是打开左上方往下楼梯的梯门所需的钥匙，在下楼梯后便可以进入第六关。

第六关　机械室

故事介绍

王子在率领各魔物所组成的军队来到王城的机械室后此时各魔物都异口同声地说要王子成为魔物们的王也就是绯王！因为魔物们原本只是毫无感情的妖魔鬼怪而已！可是他们在王子率领他们来到此处的这一段时间深深感受到王子待各种人各种妖魔鬼怪都一视同仁同甘共苦的做法，因此他们都希望王子能成为绯王来永远领导他们。

攻略方式

在此处王子一开始要率领军队攻向右上方，在此处的敌军都集中在中间再上面一点的地方，在此处的敌军部队大都为弓兵，因此在此处和弓兵交战时要使用近身战来战斗，下左上方的楼梯后即可到第七关。

第七关　砦入口进入王城内部

故事介绍

王子越过重重的障碍终于攻进王城，准备将王城收复，此时探子来报以前使得王子国灭亡的罪魁祸首叛臣玛克西米力安正带领援军前来此处和王子决一死战！

攻略方式

王子带着各个部队经过千辛万苦终于来到此处，此处已经和王城相连接，只不过是属于保卫王城的城堡而已。在此处要由城堡外一直往内部攻进，在此处的是弓兵和剑士所组成的攻击部队，在此只要将一边的敌军都解决后便要以睡眠来回复体力。只要一攻到最左边时便可以用地上的机关来开启通往右边的门，将门打开后可以见到敌军的埋伏部队，敌军埋伏的部队大都是一些杀手アサシン所组成的，在此处要小心不要被门后二旁的爆炸物炸到。在和敌军位于此处的杀手部队决战之前可以在解除门的地上机关外面以回复区来回复体力和魔

力，但是要注意一但将门开启后再到达的地方也有一个能开启门的地上机关，一但解除这个机关后原来所开启的第一个门便会关闭，但是却可以再开启第二个门，过了第二个门后便没有敌军的踪影，因此可以在此好好的以睡眠来回复体力，在此处有一个邪神像，在邪神像的下面附近有一个墙壁格外的与众不同！这个墙壁有一些破损，因此王子便用铁锹将这个破损的墙壁打破。在打破墙壁后便可以通往下方，在下方和敌军的主力部队交战，这些主力部队都是以魔法师和弓兵步兵所组成的标准队形，王子在和这些主力部队交战后必定会伤亡惨重！再往左走可以看到一个可以开启门的地上机关，用机关开启门后便可以通往左下方了，此处往下还有一个门，王子就使用刚才和敌军主力部队交战所得到的钥匙来开启这个门，此时突然探子来报说此城的左下方外面有许多敌军的援军攻向此处。王子到了城外后便和敌军的增援部队交战，这个增援部队是王国叛臣马克西米力安マクシミアン所率领的，多半是以他的近卫兵和魔法师对王子部队的杀伤力最为强大，但是最强的还是叛臣本身是施法的高手！王子必须要带僧侣之类的同伴使用辅助法术来封住叛臣的魔法攻击，在王子亲自手刃叛臣后便可以到第八关。

第八关　地下一阶有进无出的死亡迷宫

故事介绍

王子在亲自手刃叛臣玛克西米力安后在他只剩下的最后一口气便质问他通番卖国的原因何在，叛臣说这是因为王子的父王不好好加强国家的兵力所致，因东北方的蛮族已经将各部族统一并建立王国而且还拥有打败各部族佼勇善战的圣骑士团，叛臣说他是为了人民着想才叛国的，而且王子现在拥有支配魔物的魔力以后一定会为了自己的野心而将天下卷入战火之中！王子听到这话后便想他并不是为了自己的野心，他是为了要光复自己的国土使本国人民脱离异族残酷的统治才这样作的……”

攻略方式

〔在此处必须要将王子各队的行动指令使用个别行动，最好是只有王子所率领的第一队行动而不要派出第一队以外的其它部队〕王子一来到此处后看到此处的地形后便吓一大跳！这就是传说中有进无出的死亡迷宫！在此往里在带着军队到处走后便发现在此处的左上方下来一点的角落有一个可以开启门的机关。王子将这个机关解除后位于左上方的门便开启了！开启门后便可以看王子在此处和敌军的二个部队交战，这部队都是以弓兵为主，因此并没什么好怕的！在将这二个敌军部队都解决后便可以在此处发现一个可以关闭门的机关。王子当然不会去碰这个机关，在这迷宫的正中央上方角落发现一个可以开启门的机关如此又可以开启位于左上方角落的门。进去门后此处也有敌军的二个部队和一个会关闭门的机关，王子接下来便在左方角落中间解除一个可以开启门的机关，这样便可以开启位于左方最下面角落的门。到了左下方角落后便可以此处战胜二个部队所得的钥匙来开启梯门来下楼梯进入第九关。

第九关　地下二阶取得王者之剑

故事介绍

王子在来到王城地下的二楼是为了要取得家传的传家之宝王者之剑，王子一方面是要取得王者之剑来杀敌，一方面要看自己是不是真如叛臣所说是一个违反为君之道为自己私欲而支配魔物的王，因为王者之剑具有选择仁厚贤明君主的神力，就在此时王子祖先开国君主前来和王子下挑战，他说现在是重要时刻我子孙必须要能战胜我来取得王者之剑以王者之剑来证明是否有违反为君之道……。

攻略方式

王子终于来到传说中藏有王者之剑的地下二阶，在此处王子必须要将所有部队分成六小队然后个别行动。分别由左右二边各三个通路前往位于正中央上方的大广场，此处的敌军不再是人类而是一些不死生物系和无头战士，骷髅战士，死灵战士这些都是对于火系的攻击魔法防御力非常弱！因此王子最好能在每一个部队中都放有一二个会使用火系攻击魔法的魔法师，此处有许多复杂机关须要解除。因此对于此处的各个机关功能要了解，首先派各队往左右二边共六个通路前进，在此会有六个机关一解除后便可以传送到左右二边上方的通路，在传送到这些通路后会和敌军的六个不死系部队交战。只要有强力的火系魔法就万事OK！根本就不用怕这些不死系的敌军！接下来便可以到这六个通路的角落解除机关，但是在这六个通路的角落机关也要依步骤一个一个来解除。先派二个部队解决位于左右二边最下面的机关，这样会使一开始上方二边的墙壁消失不见，再派二个部队来同时解除位于左右二边中间通路角落的机关〔只要是在左边部队一解除机关后右边的部队也马上来解除右边的机关，如此便是同时解除机关的方法〕这样可以解除一开始左边通路的第二层墙壁，还有一开始左右中间通路的机关墙壁也可以解除，再来解除最左右二边上方通路角落的机关，如此可以解除一开始右边上方通路的第二层墙壁和一开始左右二边下方通路的机关墙壁也可以解除，再回到一开始的地方左右上方通路以墙壁的机关来所有机关。

最后再派王子亲自率领的第一队前往正中央上方的大广场，在此会见到守护王者之剑的木乃伊国王おうじヤミイラ只要一直使用火系攻击魔法便可以战胜并取得王者之剑おうじヤのみん接下来便可到第十关。

第十关　塔下攻防战

故事介绍

王子在拿到王者之剑后王者之剑便马上承认王子是一个真正具有仁厚而又贤明的好君主！王子很高兴他并不是一个为私欲野心而战的君主！接下来便到达一个河流旁。另一方面敌军的国王玛克雷因失去所攻下的王城而正要逃回国去，他命令所雇用的备兵要留下来拦截王子并将王子杀掉！玛克雷国王回国途中见到路上有一个看起来又凄凉又阴森的古塔，

他不顾众将领的反对！而要进去古塔之中……?!

攻略方式

王子在这种前有追兵后有战车的部队重重包围之下便决定要以亲率第一队直冲最上方，在最上方的右边角落再下来一点和右边中间的角落各有一个地雷，而正好要使木桥断掉的机关都在这些地雷的左边一点，王子将这些机关都解除后便可以使二个木桥断掉。接下来便到左下方突出的一角去，在这突出一角有地雷而下方有许多可供人乘坐的木伐，以木伐来到陆地之外的左边河域上方角落，将此处的二个轻战车和投石机都解决后便可以到第十一关。

第十一关　城下攻防战

故事介绍

王子在过了坦克部队的伏击后便来到战车阵地，在战车阵地有王子灭国前的好友拜帕，拜帕是属于敌军战车队的队长，他是很久以前敌军派来当作是实习留学生，但是王子在后来查明拜帕是北方蛮族所派来的间谍，但是已经来不及阻止拜帕怂恿大臣玛西米力安叛变！因此王子决定要向拜帕当面问清楚在以前为什么要欺骗他这个好友……。

攻略方式

王子经过千辛万苦终于来到此地，因为在此有王子灭国以前的好友拜帕バイバー，为什么要强调他是灭国以前的好友呢？因为拜帕就是怂恿叛臣马克西米力安叛国的计划者，因此王子便决定要在此手刃拜帕！在此处有许多防止人前进的栅栏，王子必须要用铁锹来将栅栏打破才能前进，在此处对付战车部队还是要使用雷电系的攻击魔法才能给予战车部队重大伤害！在此也有许多地雷，须要特别小心才行，在此要王子亲自率领第一队前进，先攻右上方的敌军，再攻中央上方的部队，接下来才是王子好友卡特的援军到达，王子要往左上方亲自去手刃这个背信忘义的小人！在战胜后拜帕逃出战车他向王子悔悟他以前所做的坏事，不过他在王子放他走后却又对王子说你这个无国无家的傻瓜还想要和我国对抗！这笔账总有一天我会讨回来，你给我记着！拜帕这小子果然是个撤撤底底的小人！王子接下来便到第十二关。

第十二关　进入古塔

故事介绍

敌军国王玛克雷进入古塔后来到一处使人感受有巨大力量存在的水池边，在这水池他看到由水池中浮出一把剑，这把剑对他说这是一把具有破坏世界的魔剑，名叫霸者之剑，知道你现在正被王子追赶正要逃回国去讨救兵，不过这是没用的王子他已经拥有可以拯救世界的王者之剑，你没有将我这把霸者之剑拿到手是不可能打败王子的！玛克雷在听完这一段

话后便拿起霸者之剑，此时他感到有无比强大的力量从身体内部浮现出来，另一方面王子也率军来到古塔之前，他感到此处十分诡异不像是有人在的古塔，但是他心里猜想玛克雷必会逃往此处于是便决定要率军进去……。

攻略方式

王子和所率领的各队在古塔前查了半天后发现古塔附近有六间小屋，这些小屋的旁边各有一个位于地上的机关，王子首先派一队去踩其中一个地上机关，但是并没有任何作用！于是王子便以各别行动来分成六小队每一小队都来踩位于地上的六个机关，之后便从机关旁的小屋出现许多敌军，王子在此时便指挥全军杀向敌军将敌军杀个片甲不留！在这些敌军死后便可以拿到开启塔门的钥匙，最后便以钥匙来开启塔门进入来第十三关。

第十三关　神秘的湖边森林

故事介绍

王子在开启古塔大门后精灵使者便出现，她告诉王子这古塔是数亿年前创世之神的善神和魔神的决斗场所，善神拿王者之剑而魔神拿霸者之剑，在决斗后善神和魔神均死，但是善神以他死前提最后一口气将霸者之剑封印于此，在过了数千万年后有一个魔力高强的魔法师来此想要制服霸者之剑想要获得霸者之剑强大的魔力！但是这魔法师却被霸者之剑控制而迷失自己永远被封于古塔之中……。

攻略方式

王子进入古塔后的第一难关便是位于湖旁边的迷幻森林，在此处有许多水晶球，王子必须要一个一个进去，因为水晶球可以用来当做传送点来传送到别的地方，王子必须要一个一个传送到迷幻森林的各处，在最后王子以钥匙来开启门进入位于右上角的湖边，此时魔法师出现了スグラ，他会在死后不久又马上分身，不过王子也不要管他是不是分身只要有见必砍即可！在王子杀死许多分身的魔法师后便可以使魔法师现出原形来将魔法师杀死！〔在玩到有门的地方如音乐突然改变成快节奏，此为魔法师出现时的音乐，如此王子便要率军攻击魔法师杀死魔法师后便可过到第十四关。

第十四　关溶岩地带

故事介绍

王子在过了第一个难关水后便来到代表火的难关，精灵使者说在这塔中有三大难关，这三大难关分别是自然界的三种物质，水，火，冰，王子现在来到处处充满火的炎浆地带，因此应该算是第二个难关火吧。

攻略方式

王子他在此处要多运用冰系的攻击魔法和武器防具，还有要装备可以降低火系攻击魔法伤害力的防具。

王子到达此处后便以自己亲自御驾亲征此处，率领第一队往左上方打去，首先往下方攻去，每消灭敌军后就要在原地睡眠来回复体力，此处的敌军和上一关一样都是恶魔军团，这种军团是心狠手辣毫无人性的恶魔所组成的，和王子所率领的魔物军团相差甚大！当王子解决左上方的军团后便可以在此处的回复区来回复体力和魔力，再接下来便要解决回复区旁的敌军，在解决后便会发生火山爆发，因为火山爆发而由回复区的右下方出现一个通往右边陆地的一条路，再同往右边陆地将此处的敌军都杀掉后便过关到第十五关。

第十五关　冰雪地带

故事介绍

王子的好友卡特率以前旧臣所组成的军团攻向古塔附近敌军的阵营区，敌军因为国王不在群龙无首而兵败如山倒！使得卡特不费一兵一卒便将敌军在此处的余党通通清除掉！王子则因过了水和火的难关而来到一处都是冰的冰雪世界，王子心想这就是第三个也就是最后一个难关冰的难关。

攻略方式

王子在此处要使用火系的攻击魔法来攻击敌军，也要装备能降低敌军冰系攻击魔法的伤害力。王子在此处发现许多墙壁上虽然已经结冰但是都有裂缝，王子在看到裂缝后便以铁锹来打破，在此处有许多地上都会使人受伤的铁针，在此处最好的地方就是有许多回复区！因此法术不但可以尽量用而且还可以在体力的魔力剩下一些后便到分布于冰雪地带的各区去回复体力和魔力，此处的右上方角落有一个雪人和各个敌军，本来雪人并不可怕，真正可怕是此处有一个铁针区，在和敌军雪人交战时都会被铁针一直刺伤，因此王子在此处应该先用不平常的行军移动来走小路绕过铁针区，后在铁针区的下方空地决战雪人和其他敌军，战胜后以得到的钥匙来开门下楼梯到第十六关。

第十六关　宇宙空间

故事介绍

王子好友卡特已经率领军团攻入王子本国的主城并将敌军的守城将领圣骑士团团长赶出去，王子过完三个难关后一下楼梯便来到一处一望无际的宇宙空间，在此处王子要寻找一个往下走的楼梯，但是在这个一望无际的宇宙空间寻找一个楼梯简直就是大海捞针嘛！不过王子为了报国仇家恨因此不管敌军国王玛克雷逃到天涯还是海角王子都要追到底……。

攻略方式

在此处只要将所有看得到的敌军一直杀光就会再出现一些增援部队前来阻扰王子，在此处先要往右边上方攻去再往下方攻去，最后才来攻击在左下方和一些敌军走散的余党，将所有敌军都杀掉后便会在左上方角落出现一个通往下方的楼梯，下这楼梯后便可以到第十七关。

第十七关　沙漠获得神力的古老仪式

故事介绍

王子在宇宙空间找了好久终于找到往下方的楼梯，一下楼梯后便可以来到一处比上一关宇宙空间看来小一点的沙漠，刚到此处后精灵使者出现了，她告诉王子此处就是可以获得神力的古代祭坛，但是必须要在此将以前封印的恶魔解出封印后才能再将恶魔解决后得到神力珠，神力珠共有五颗，王子必须要杀掉各个恶魔来取得五颗神力珠。

攻略方式

王子到达此处后首先往上方攻击敌军，将此处的敌军解决后便可得到钥匙，再往正中央上方的祭坛中间走，这祭坛共有五处须要使用神珠来放置于此，王子先用得到的钥匙来开启祭坛中央的门，再开门后便由西边吹来一阵邪恶的风，这并不是风而是古时被封印的恶魔的灵魂被解除封印后所产生的邪恶气息！在此处一杀光敌军后便会由宝箱中得到五颗神珠和一个青萍果，这些宝物的使用处如下，蓝珠あちいたま在五个祭坛中的最右边祭坛使用，绿珠よりりのたま则是最右边祭坛旁的左边的祭坛那里使用，红珠あかこるこたま在最左边祭坛旁的右边祭坛使用，茶珠らやこたま在正中央的祭坛使用，表萍果あちりんい则是在正中央祭坛角落里面开门后在最角落的祭坛前使用，如此使可进入第十八青关。

第十八关　仓库

故事介绍

王子的好友卡特他也是敌军国家的人，但是他却帮助王子取回本国王城并提供许多重要的情报，他在仓库见到王子时说王子现在我帮你赶走我军的人并不是要让你欠我什么，完全因为我们二人是知心的好友，我这么做是不想我们二国之间人民互相仇视！王子现在已经拥有支配魔物的能力是一个能呼风唤雨的人但是如果王子去攻击我国使我国人民受伤害的话那时我也不会饶你要和你决一死战的！王子此时心想怎么一拥有支配魔物的力量后人们都会仇视我呢！现在连我最好的朋友也开始在仇恨我………。

攻略方式

王子在此处所要作的事相当简单！只要直接亲自率领第一队一直攻往右上方的房间中

即可，在途中和敌军交战时能不要使用魔法是最好的！能省则省！在到达右上方的大房间后王子先将门打开然后使用行军移动的指令来进去后在里面将敌军一部份引到房间外来个个击破！接下来便可以在外面将由房间内所引出来的敌军通通杀掉！接下来再以杀掉敌军后所得的钥匙来开门下楼梯到第十九关。

第十九关 最上阶报仇雪恨的一场战争

故事介绍

王子在到了仓库右上方后便可以看到以前封印霸者之剑的圣池，精灵使者说这是封印霸者之剑的圣池王子现在只要心存善念便可以在此处获得霸者之剑的剩余力量！力量这个东西只要使用的人是用在好的地方便可以造福！相反的如果使用在坏的地方就会破坏！因此王子只要心存善念好好的运用这个霸者之剑剩余的力量就可以为人民造福！

攻略方式

由于王子运用霸者之剑剩余的一些力量来造福因此使得所率领的六个部队中只要有死掉的都复活过来并升二级，而且也使王者之剑的力量提升！

这一关要王子将各队使用个别行动来以二边三队来分别除掉敌军取得神珠来放置于墙壁中间的洞中来解除敌军所设的幻影结果。在此只要左或右边的三队都死掉后便不能使用神珠来解除结界，如此便不能过关！首先王子率领全军攻往上方，在途中便会因进入幻影结界而使王子率领的全军到了另一个地方，在这个地方只要在左右二边都有王子的军队留下来并可以拿神珠去放置在墙上即可，左右二边都可以得到一个相同的神珠，都要放在墙上来前往下一个地方，第一个取得的神珠是红珠あかいたま，共有二颗都要放在左右二边墙壁中间唯一的洞中，第二个神珠是蓝珠いちこたま也是有二颗，都要放在左右二边墙壁中间的洞中，接下来便可以到一个地方，在此处只要王子亲自率领第一队攻击中间的敌军即可，其他部队则留在原地不动，后便可以得到第三颗神珠黄珠きこるこたま黄珠只有一颗，也是在墙壁中间的洞中使用后便可以到另一个地方，接下来便是和王子的仇敌玛克雷マコーレイ的最终决战！对付玛克雷这个强大的敌人王子丝毫不敢大意，历经多回合战役终于将玛克雷打败，但是玛克雷在战败后便使用霸者之剑来变身成巨大的魔龙王，魔龙王并召唤恶魔来一同作战！王子在和玛克雷交战时已经精疲力尽没法子作战了！不过他看到这个魔龙王这么厉害他日必会使人民受害因此还是提起最后的一口气使用剩下的最后力量来和魔龙王决战！

第二十关 最后的决战

故事介绍

玛克雷所变身的魔龙王在败给王子后便死了，但是过了几秒后突然发出呻吟声……此时精灵使者出现警告王子不要接近因玛克雷已经被霸者之剑所控制了，被附身的玛克雷狂笑著对王子说愚蠢的人啊！一但让我认真起来的话不但是你这一个小小的王子会死无葬身

之地就连这个世界的人们也会死无葬身之地！因为我会让人类从此消失在这世界上！王子听到这一段话后便决定要除去这个大祸害！但是活了数亿年的恶魔是王子这个平凡的人类可以战胜的吗……？

攻略方式

在此处王子便要决战最后魔王恶魔王，恶魔王是霸者之剑的原形！王子要想战胜它就要将所有能使用的魔法宝物和宝物都拿出来使用，在此只能先将敌军的其他杂兵都先解决掉！最后再来料理恶魔王这个家伙！恶魔王超级强！！必须要让王子的各部队来使用车轮战术轮番上阵才能战胜！

THE END

女 王 圣 战

完全攻略本

游戏解说

超过50个的小角色的画面中，展开逼真作战的新型S・RPG“女王圣战”。

部队中最多的人数达16人，最多可达16个部队。一个一个的角色也都可以直接摇控，沿着各自的思考就可以轻松的让角色战斗。每个小角色仿佛都拥有意志一般，栩栩如生的战斗。

在这个世界中，没有种类、多人数自动控制的系统，在个人电脑使用者之间将此称为“杂乱角色”，令人倍感亲切。现在新的女王圣战传说可以经由你的双手建立。

游戏开始之前

这款游戏，是即时战争模拟RPG的新游戏形式，因此正确的记住游戏前进的方法后，就可以开始进行。

玩者代替卧病在床的国王，目的是要解放被邪恶女王所侵略的地域。让大量的部队攻陷敌城欧鲁尼克（オルニック）城就结束，但若是主人公利吉蒙德（リッチモンド）死亡，卡迪克（カーヂイック）城被攻陷的话，游戏便告结束。

1. 首先在卡迪克城和许多人对话，以取得情报。

2. 全地图上位于最北端的欧鲁尼克城为目标，让主人公利吉蒙德的军队进军。

3. 反复战斗，提升自军的等级，提起对抗欧鲁尼克军的力量。

4. 除了前进游戏外，还会遇到许多种族，并和他们交涉成为同伴加强自军。另外根据你的判断，会改变故事的展开，但是也会出现迷路的状况。根据你的判断，将和平唤回到洛葛利斯的世界。

5. 解开种种谜团并进军到最北端的欧鲁尼克，粉碎邪恶女王凯萨琳的野心。

女王圣战的世界

在这辽阔的洛葛利斯（ログリス）大地上，你和你的同伴们将和欧鲁尼克军作战。

主人公利吉蒙德是从南端的卡迪克城以最北的欧鲁尼克为目标，但到达目的地之前还

有许许多多的冒险和际会等待着他呢？

★贝尼克(ベニック)城

在阴森恐怖的沼泽地里，静静地耸立着一座古城，不但城中散发出一股恐怖的气息，连在城中出现的怪物也相当令人毛骨悚然。

★艾得威(エドウイン)城

位于西边山岳地带的妖精族之国，因王子被欧鲁尼克抓去充当人质，而陷于动弹不得的状况。

★安雷(アンレー)镇

是一个拥有和他国交流、相当热闹大型港镇，其中往来着各国的人们。

★森林之泉

治愈旅人疲态的泉水中，栖息着美丽的妖精，是可提供贵重情报意志坚定的我方人员。

故事的开始

我们未裔当只有一人时，也能以一己之力繁荣洛葛利斯。(截取自洛葛利斯创生记葛尔德王之章)

洛葛利斯国土卷进战争的开端，是从欧鲁尼克开始。欧鲁尼克王迎娶继承着已经灭亡的古代洛葛利斯王国葛尔德王血统的女孩凯萨琳为妃，和国王有如父女般的年龄差距的她，是个冷若冰霜的美人。她极想拥有权力和支配力，终于废除年老力衰的国王自封为女王，为了夺取洛葛利斯全国而开始向南侵。

一开始，山麓下的利吉蒙德被袭，不久便被占领了。进而征服贝尼克的利萨德曼，并将妖精王洛伊的一名儿子掳为人质。

凯美洛德(キヤメロット)王尤沙(ユーコサー)聚兵注视着城池被敌兵包围的发展，欧鲁尼克军的势力已逼临南下森林之民了。

卡迪克城的贝利兹王的住所，来了一名受伤的武者。仅身免从利吉蒙德之处逃脱，这就是领主利吉蒙德伯爵。

“欧鲁尼克真正的目的，无非是卡迪克。凯萨林就是相信洛葛利斯创生记葛尔德王的话，现在带有葛尔德王血统的子孙只剩下凯萨琳、贝利兹王和苏菲亚公主三人。必须马上举兵阻止欧鲁尼克军的南下才行啊!”

“利吉蒙德伯爵啊！我已经快不行了，就率领我的军队粉碎凯萨琳的企图吧!”

卧病在床的贝利兹王，将国家的命运交负给伤势已愈的利吉蒙德。

于是现在，袭卷洛葛利斯全国的欧鲁尼克和卡迪克的战争已经开始了。

角色介绍

勇者　利吉蒙德

故事中的主人公，洛葛利斯北部的利吉蒙德领年青的领主。代替卧病在床的贝利兹王成

为卡迪克军的领导者指挥所有的军队，年纪不大但深具统率力，是个擅长使剑的勇敢斗士。

苏菲亚

带着葛尔德王血统，贝利兹王的爱女，是名心地善良和倍受人民爱戴的女孩。

凯萨琳

相信祖先葛尔德王的遗言，发誓夺取为葛尔德王的子孙卡迪克王贝利兹和公主苏菲亚。

珍

知道好朋友苏菲亚公主的危机，而加入卡迪克军队。是名厌恶软弱和卑怯，深具正义感的女战士。

劳伦斯和珍谜团

以武器屋主人劳伦斯为首追随着珍。

亚兰

援助卡迪克，率领健壮的部下，身穿金色铠甲的法兰克（フテンク）王国的王子。

肯斯达丁

卡迪克军的武将，最早率领部下反击，乍看之下相当残酷但实际上是个热血汉。

妖精王　洛伊

西方妖精国“艾得威”国王最疼爱的儿子被“欧鲁尼克”诱拐而无法反击。

洛巴得

妖精王洛伊的儿子，是个头载绿帽子的妖精少年。

操作方法

十字钮：角色的移动和部队的移动、视窗打开时，移动游标选择指令。

开始钮：暂停、战斗中按暂停再以十字钮环视卷轴画面全体。

选择钮：打开模式视窗

A 钮：在按钮的期间便是游戏的“速度”快速的状态、视窗打开时即是决定钮。

B 钮：使用弓和魔法、视窗打开时即是取消钮。

X 钮：操作角色以外的自军全体退到所进入的画面角落。

Y 钮：使用道具

L、R 钮：选择操作的角色同时按 A、X 钮：变更“队列”

2 人操作

一按 2P 摇杆的 L 钮或是 R 钮，便是 2 人进行的模式。

此模式一移动到下一个地图，便会自动解除。另外，想要用 2 个摇杆操作同一个角色时，即变成 1P 摇杆优先从 2 人进行模式中退出。

操作的角色

按 L、R 钮后所选择的角色即控制画面，并将之称为“操作的角色”。像对话、开宝箱等都是由“操作的角色”进行，而开门、进入房间等也都可用“操作的角色”进行，但是从战斗中逃脱在地图间移动时，则无法成为部队的领导者。

游戏开始

★首次开始时

首次开始游戏时，即在插入电源后，即按开始钮即出现画面，这时则选择“といしよからはじめろ”。之后变成兵营的画面时，则按 A 钮便是游戏开始。一旦开始便可设定“我方士兵的强度”和“敌人进军的开始时期”。

★接续时

接续时，在插入电源后即按开始钮便出现画面，这时选择“つづきからはじめる”。在兵营画面打开后，即选择“ゲームスクート”。再者复数队伍为于其地区时，在选择“ゲームスクート”后，便可以选择使用哪支部队？

※从接续关开始时，便可以 L、R 钮将操作移到其它地区的其它部队。

CAMP 画面

兵营表示于游戏开始时、扎营时、开始战斗之前，指令的选择用十字钮进行，而所选择的指令其颜色会改变，再以 **A** 钮决定或是以 **B** 钮取消。

1. 目录视窗

以十字钮选择指令，所选择的指令其颜色改变再以 **A** 钮决定或是 **B** 钮取消。

2. 地区名

表示出现在操作的角色所在的地区名。

3. 部队成员：领导者

可以看到地区内我方队伍

4. 角色视窗

3 中表示出游标所指的队伍中的角色，其“**LV**”是角色的等级。

5. 部队中的领导者

部队领导者表示于这个位置，想要变更领导者时则参照“部队的编成”。

目录视窗 1

这个视窗，表示于游戏开始时、扎营时、和敌军战斗前。

游戏开始

使用于游戏开始时，另外在地区中有 2 个部队以上的我方部队时，在部队成员的视窗中会表示出部队成员和领导者的名字。选择这项指令后，再使用十字钮将游标指向自己操作的部队后决定。

阅览成员

使用于阅览部队的角色状态、能力时

NAME—名字 **LIVE/RE**—生命力/生命回复率

AT/AR—攻击力/攻击力的敏捷性 **DE/DR**—防御力/攻击回避能力

AD/AA—箭的防御力/箭的回避能力 **MD**—魔法防御力

※能力值数字颜色会产生变化的项目，即是表示装备魔法道具的结果及能力值暂时的提升。

目录视窗2

部队的编成

“部队的编成”可以进行“部队中的交替和部队间的移动”、“制造新的部队”、“成员的解雇”和“交换道具/处理”等项目。

部队中的交替和部队间的移动

1. 选择“**チームのへんせい**”，再选择所要编成的2个部队，第一个在1、第2个在2后决定。而在部队中进行交替时，将其部队放在1、2位置后选择。

2. 选择想要移动的成员，其成员会以〔〕围住。

3. 选择所要交替的另一个成员，再按**A**钮则2人即交换，这时一选择空栏则不能移动。

※除了利吉蒙德以外，都可以自由进行领导者的变更、成员变更和游戏间的移动。

目录视窗3

制作新的游戏

分离现在的部队，制作新部队方面，则是选择“**チームのへんせい**”，在1、2任何一方的视窗中决定所要分离的队伍和“**NEW**”部队，之后这仅是用部队间移动的要领所编成。

成员的解雇

1. 选择想解雇成员所在的部队，再选择其它的部队或是**NEW**部队。

2. 选择、决定想解雇的成员。

3. 一选择画面右下的“**コミバコ**”(垃圾箱)，会被问到“**とくじよしてもいいですか**?”(删除可以吗?)，这时则选择“**はい**”(是)或是“**いいえ**”(不是)。

“部队编成”的限制

所要编成的部队，必须在相同的地区。1支部队的定员只能到16名，且利吉蒙德不能在部队间移动，也有成员不可移动的队伍。

目录视窗 4

道具的交换处理：成员之间用和角色的移动等相同的顺序进行道具的移动、交换、处理。

1. 选择要进行交换道具的 2 支队伍后决定道具。
2. 选择接收成员下的空栏即交接道具。
3. 接受方面的成员也在等待道具时，即可以进行道具的交换。
4. 不是接受的成员，若选择"**コミバコ**"，道具便会被处理。

部队编成画面的技巧

1. 在部队选择中一选择 **NEW** 其能力值说明视窗会打开。
2. 将游标指向角色时按 **X** 钮，即打开表示部队全员的能力值和道具的视窗。
3. 将游标指向道具时按 **X** 钮，便会表示其道具的能力。

目录视窗 5

所有地图

会表示出此游戏的所有地图，也会表示出敌部队和我方现在位置，可以了解道路和全体的战况。另外，也可以进行操作部队的变更，但是在战斗开始之前，则无法看到所有地图。

所操作部队的领导者忽明忽灭后，一按 **L** 钮或是 **R** 钮，此操作部队就会一个接一个地变。而一按 **A** 钮或是 **B** 钮其操作便移动忽明忽灭的部队上。

※在所有的地图上，自军背着脸表示，而敌军表示于正面。

系统：进行资料的读取、保存等。

"**ロード**"—可以用以前所保存的状态开始游戏。

"**セーブ**"—保存现在的游戏状况。

"**サウンド**"—可以选择"**ステレオ**"立体声或是"**モノラル**"普通声音。

※资料只能保存一个，一进行"存档"，以前的资料即消失。

模式视窗 1

在战场或是城镇等卷轴画面一按选择钮，其模式视窗便打开，便可进行如下的模式选择。

模式视窗以选择钮打开，再以 **A** 钮决定，而以 **B** 钮关闭模式视窗。

★速度(**スピード**)：调节角色移动的速度，从快"**はやい**"、普通"**ふつう**"、慢"**おそい**"之中，选择所喜欢的速度。

★自动作战(**オートバトル**)：战斗时，操作角色依自已判断其自动战斗。

自动作战关闭时，玩者选择部队中的一名角色，使其角色自由移动。而自动作战开时，玩者若操作也会依指标操作，即使不操作也会自动战斗。

模式视窗2

★“**みかたマーク**”我方符号

在我方加上记号，即容易辩别敌我双方。可选择“**なにもつけない**”不加符号、“**コントローラ・キヤラ**”摇杆的角色、“**じぶんのぶたい**”自己的部队、“**てきしきべつ**”敌人辩别其中之一。

“**なにもつけない**”：附加“**コントローラ・キヤラ**”、“**じぶんのぶたい**”，便可消除所有“**みかたマーク**”。

“**コントロ一ラキ・ヤラ**”：在自己操作的角色上加上▼符号，则一变更操作角色其▼符号也会移动。

“**じぶんのぶたい**”：在画面中自己的成员上加上▼符号，则所操作的角色即附加绿色的▼符号，而其它的成员 则附加紫色的▼符号。

“**てき・しぎべつ**”敌人角色的颜色因变化而容易变化，一使“**てき・しきべつ オン**”其颜色即产生变化。而再选择一次即回到原来的颜色和表示。

模式视窗3

★队形(**たいけい**)：可从6种类中选择战斗时的部队队形，打开图示各别队形的视窗，再以十字钮选择喜欢的队形或是一列队形。

模式视窗4

★**キヤント**(**CAMP**)：从模式视窗回到**CAMP**的画面，但是战斗时或画面中有怪物时，不管是何时何地都不能扎营。有不能扎管的场所时，移动可以扎营的场所后，即实行这项指令。而相同的地区中有敌军时，必须让敌军全灭或是逃脱，不然无法扎营。

★取消(**CANCEL**)：关闭模式视窗，回到卷轴画面。

★魔法(**マジツク**)：玩者将魔术师“**マジシヤン**”纳入同伴，即在模式视窗中出现这个选择体。便可以选择使用魔法使者的魔法。

战斗系统1

★战斗画面

1. 战斗主要画面：可以看到战斗的状况。

2. 自军部队的**HP**：表示出战斗角色全员的**HP**，**HP**一旦减少，其颜色会依白一绿一红改变。在此视窗中，附加的数字便是玩者移动时的角色的**HP**。

3. **E**→是残留的敌军数量、**M**→是残留的怪物数量。

★玩者切换的方法

战斗中以**L**或是**R**钮可以切换所操作的角色(玩者可以自由操作的角色)。

一按 **L** 或是 **R** 钮，2 视窗中的游标移动，便可以选择要操作的角色。将游标指向想要移动的角色，再以 **A** 钮决定。再者，一按 **L** 或是 **R** 钮在角落中便会表示出所指示的角色资料。

战斗系统 2

★战斗流程

进军怪物所徘徊的城镇或地区，在其场所若遭遇敌军，即成为敌我双方混乱的战斗。

1. 玩者变成部队的领导者，率领部下攻向敌军。

2. 玩者操作领导者角色，但以 **L** 或是 **R** 钮选择角色，也可个别移动每个部下。基本上攻击只要将操作角色冲撞想要冲击的敌人即 **OK**！！

3. 为了不失去喜欢的敌人，若是有 **HP** 减少的角色(其 **HP** 变成绿色或是红色的角色)，则将其角色设定为操作角色，再将之移动到敌人攻击不及的场所！！从战斗脱离让其休息，即自动回复。

※战斗中 **HP** 变成 0 的角色，则无法复苏。

4. 漂亮地让敌人全部消灭！从成为战场的地区消灭所有的敌军和怪物、或是自军全灭、或是从地区逃脱，其战斗即结束。

战斗系统 3

敌人太强！暂时撤退吧！

假如因敌军过强而几乎全灭时，也可以撤退。

按 **X** 钮会出示“退却命令”，一出现“退却命令”，可以从战斗中逃脱的角色，即逃到其进入卷轴画面的方向。

仿佛快让敌人全灭时，虽然觉得可惜但还是从战斗中逃出吧！部队领导者若往画面的上方或是下方穿过便可以逃出，因场地的不同，也可能从门等的出入口逃出。

※要逃出时若是有被敌人包围的角色就要特别注意，一旦胡乱地逃出其被包围的角色有可能从部队脱离的可能性！重要的是这些培养的角色，注意后再逃离。

战斗系统 4

提升后变强！

在女王圣战中，根据和哪种程度的敌人作战而可以提升等级。总之，和敌人作战不将敌人打倒也可以提升等级，但不太能作战的弓兵等的角色其等级的提升较慢。这款游戏，个人的强弱是重点之一，但部队整体之力才是胜负的关键，为了加强整个部队全体，即使不太能胜任作战的角色也要积极使其参加战斗，让等级提升！

弓兵如果不让其战斗是相当难以提升等级的，想要提升等级，就要直接操作使其战斗。

战斗系统 5

用等级变更提升威力

等级一变成 10 以上，在城镇或村庄的武器屋便可改变职业，一改变等级其角色的模样也便成重装备提升威力。

※因角色不同也有特殊等级改变的人，或者所有的角色都不能等级改变。

在地图上移动的方法

各地区(城镇、草原、迷宫等)，由街道成网状连系，地区间的移动是使用街道进行的。

操作方法

1. 一变成地图画面，操作角色会在画面中央登场，在使用十字钮让角色移动。
2. 角色只会沿街道前进，遇到有分岐的路时就会停止，这时则再按十字钮即可。
3. 角色一到达地区上方，角色会停止并表示出地区名。若不按 **A**、**B** 钮，也可以以十字钮移动到其它的地区。
4. 到了目的地区后，再以 **A** 钮或是 **B** 钮决定。

镇和城

在洛葛利斯的世界中，在各地中会点出城、镇、村等的所在。在其中可以收集到许多情报和体验到不可思议的事物，一定用心留意才行。

★武器屋：假如在你的部队中有 **LV** 在 10 以上的角色，就让他等级改变吧！

★旅馆：旅人休息的场所，也许也有将成为同伴的人物哟！

在左边的洞穴中也有异种族建立村庄的场所，进入看看吧！

取得道具

在女王圣战中，无法购买武器或其它道具。道具是从协助者中取得、或是在城和洞窟中的宝箱中发现。

发现道具时，以十字钮选择要让其拥有道具的角色后再按 **A** 钮决定，如果部队中的所有角色都拥有道具，而拿不完拥有取得的道具时，便可以舍弃道具或是不拿放回宝箱中。

但要是逃离或是失败其道具就会消失。另外，在战斗中获胜要故意放回道具拿不了道具的状态时，只能放弃道具或是放弃其它道具。

※如果拥有道具的角色在战斗中死亡时，在其战斗中要是胜利的话其道具可以重新拾起。

有※〇符号的是用 **Y** 钮使用。有※★符号的是使用一次即消失。

※以上的道具中，“太阳守护神”“大地守护神”“闪电石”都会减少使用者的体力，因此若没有达到某种程度体力是无法使用的。另外，使用后必须等待一段时间才能再度使用。

道具一览表

道具名	效果
★十字架(**クロス**)	避免一次"死"的危机
红十字架(**レツドクロス**)	生命回复率提升"4"
威力环(**パワーリング**)	攻击力(AT)提升"3"
神圣戒指(**せいなるゆびわ**)	攻击力的敏捷性(AR)提升"4"
天使戒指(**てんしのゆびわ**)	攻击力的敏捷性(AR)提升"3"
月之守护神(月**の**守**り**)	退潮
○太阳守护神(太阳**の**守**り**)	牺牲自己的HP,回复我方的HP5
○大地守护神(大地**の**守**り**)	发生地震,画面中的敌人损耗5
狮子之牙(**ライオンの**牙)	攻击力(AT)提升"5"
滴石(**しずく**石)	女人族之宝"泪水之石"
○复活之石(**ふつかつの**石)	将僵尸回复为人类
○火焰石(**ほのおのの**石)	向四面八方喷射火焰
○光之石(**ひかりの**石)	以"捆住"瞬间阻止敌人的行动
○闪电石(**いなづまの**石)	以雷霹打敌人
★○破坏石(**はかいの**石)	画面中不论敌我均给与损伤
雪之结晶(**やきのけつしよう**)	向一个方向射出冰刃
魔法之箭(**まほうの**矢)	持有障碍物的魔法之箭
M.スレイヤー	仅对怪物提高损伤
钢之剑(**はがねのけん**)	攻击力(AT)提升"2"
破邪之剑(**はじやのけん**)	攻击力(AT)提升"5"
X格列佛(**エクスカリバー**)	圣剑、攻击力达到最高值
虹之盾(**にじのたて**)	对僵尸、白骨等呈无敌
S. 盾牌(S.**シールド**)	防御力(DE)提升"2"
L. 循牌(L.**シールド**)	防御力(DE)提升"3"
破邪之盾(**はじやのたて**)	防御力(DE)提升"5"
使徒约翰之盾(**ヨハネのたて**)	对箭、魔法攻击呈无敌,防御力提升"3"
妖精之笛(**エルフのふえ**)	召唤鸟人,我方人员为数众多时不可用

魔　　法

在"洛葛利斯"的某处,会发生将魔法师的角色纳入同伴的事件。相对于其它部队都是多数人聚众行动,魔法师则单独行动。但是若可以使用魔法师的特殊的魔法,的确可以发挥一夫当关的功效。

★魔法师:在女王圣战中,魔法只有魔法师才能自由使用,但是魔法师职业的角色在游戏开始时并不加入同伴行列。而另一种说法是必须战胜一些不寻常的艰难试练……身为玩者的你,不妨解解魔法师的神秘传说吧!

※因魔法的不同,每使用一次其间隔的时间也有所不同。

※"召唤""分身"的魔法,在援军出现的期间无法使用。

※用"变身"魔法而变成蝙蝠时,即无法使用魔法。

※魔法师消灭自己的体力使用魔法,因此在战斗中要经常注意自己的**HP**。

魔法一览表

魔法种类	消耗的体力	内　　容
炸弹(**バム**)	0	发射火球,相当于修道士的魔法
8方炸弹(8**バム**)	3	向四面八方射出火球,相当于"火焰石"
冰(**アイス**)	0	射出冰刃,相当于"雪之结晶"
光(**ライト**)	20	光捆住敌人,相当于"光之石"
召唤(**しようかん**)	25	召唤"天使"作战
分身(**ぶんしん**)	45	制作出自己的分身
变身(**へんしん**)	0	将自己变身为"蝙蝠"在空中飞翔
吸引力(**チヤーム**)	20	暂时吸引住部分怪物变成自己的同伴
地震(**じしん**)	14	产生地震,相当于"大地守护神"
雷鸣(**サングー**)	3	劈雷,相当于"闪电石"
新星(**ノバ**)	50	让画面中的枯骨怪物立即死亡

种族介绍

在洛葛利斯大地上,除了人类之外还居住着其它许多不同的种族。而讨厌和人类交流的他们也对于欧鲁尼克的做法感到相当头疼,因此会随条件而加入同伴的行列。

★半鱼人族:为半人半鱼的族类,是一种过着原始生活的朴素种族。

★人马族:半人半马的种族,擅用钢弓且行动快速,但个性暴燥。

★妖精族:是个不好和人类交流的种族,是个使弓能手,讨厌战争。

★女人族:诞生之后即接受战士教育,且只有女人的种族。

★矮人族:居住于森林的小人族,只约人类小孩般的高度,但拥有神奇的怪力。

怪物的介绍

利吉蒙德所战的怪物,是从狂暴的野生动物和魔界中所召唤出的魔物、是称为不死怪物的种族。也有外表可爱却拥有超强力的怪物登场,因此不得不小心谨慎。

怪物一览表

枯骨(**スゲルトン**)	从地底冒出的死人,不用逃
僵尸(**ゾソビ**)	留着人类的模样,会损伤要逃
地底怪(**グール**)	啃食死人的地底人
鬼灵(**ゴースト**)	一发生战斗即集体袭击
恶魔(**あくま**)	居住在古城和塔
死神(**しにがみ**)	突然出现,要小心强力的一击
犰狳(**アルマジロ**)	不会攻击但沾沾自喜小心被咬一口
大眼怪(**おおめだま**)	一接近就会攻击过来的大眼怪
泥人怪(**ゴーレム**)	从地底出现的泥怪,不可大意
大鼠怪(**ビックマウス**)	动作迟缓,但拥有强力的一击
食人兽(**マンイーター**)	栖息于森林和草 原,一次出现很多时要小心
大玻璃**レイバン**	听从欧鲁尼克,逃跑吧很难打倒的
蜥蜴人(**リザードマン**)	在湿草原自由行动的次人类,听从欧鲁尼克
狼(**ワルフ**)	大野狼,会群体袭击,弓兵要注意
蝙蝠(**コウモリ**)	栖息于森林,不强但会集体攻击作战的人
蛇(**へび**)	为数众多,不强作为序盘的对手还不错
山金刚(**やまゴリラ**)	怪物中最强的一种,没有集团性
鳄鱼(**ワニ**)	将半鱼人纳入同伴后就会共同作战
投射器(**カクバルト**)	投石器,守住保垒发射火球,在保垒占领军一方
天使(**てんし**)	由魔法师召唤,稍强
鸟人(**バードマン**)	鸟人类,听从妖精
小飞龙(**チビドラ**)	龙的小孩

战斗的心得

1. 和人对话收集情报:在城镇遇见的人们当中,有会告诉你非常重要事项的人。归纳这些人的情报,记下笔记。

2. 审慎地选择同伴:游戏中会有不同种族加入同伴行列,因场合不同会发生某种族变成同伴和别的种族变成敌人的事件。各种族、角色中有各别的特制,例如有攻击力但防御力低的种族、最初不强但成长快速而变强的种族……根据自己的战略和进攻路线选择同伴吧!

3. 平均编组部队:一使用指令**"CAMP"**,便可以交换道具和成员。如果制作只有弓兵的部队,在堡垒中就受限制,变成相当不好使用的部队。好好地考虑弓兵和士兵的平衡再编组。

习惯战斗

1. 操作最多16人为一部队的人数和敌人作战,要是不习惯就会产生不小的阻碍,但是没关系,仔细的观看战况。要是不勉强让角色移动,表示**HP**的颜色就会改变,若像帮助陷入危机中的角色那般的操作,就能顺利的作战。而习惯之后,即根据自己的攻击方式进行吧!

2. 利用敌人的判变:一打倒敌人的领导者,敌兵就会向玩者的军队倒戈。但是自军部队中的人数达16人,无法接受叛变的角色。

3. 制作战略据点和防卫线:除了推进战争之外,也必须在某处适合的地点设置战斗据点和防卫线。一旦如此这班的据点和防卫线,每个战略就会变得轻而易举了。例如占领有投石战车的堡垒后配置部队一直攻击自军的投石器就会攻击敌人。

基本须知介绍

1:游戏中如果由战场逃离时要由这个战斗的军队指挥官来走到此地的最上面或最下面便可以逃出〔排在军队最左上方的人为指挥官〕此时便会出现日文要逃走吗?**だつしゆつしますか**选好**はい**便可逃出,选不好**いいえ**便是不逃离战场,在逃离战场后如果有出现我方在这个战场中的军队某人的名字如某某逃走**XXがはぐれてしまつた**,此人便会由我军中消失永不出现,如果要避免我军士兵在战场中失踪的话有二个方法可行,一是不由战场上逃走,二是由战场上逃走时不离我军队士兵太远即可,如果距离有超过半个画面的话就有可能使我军士兵失踪永不出现,这点请注意!在画面上最右下角的**E**是代表移动画面可以看到的敌人,也就是一离开战场后再回到战场时仍会减少的敌人,**M**是此地土生土长的怪物也就是一离开战场后再回来仍然存在的敌人。

2:在游戏过程时如果由画面上出现二排日文请勇者李其火速回国救援**よびもどす**,不要去管它,这样就好**このままつづける**这是表示说在移动画面上有可以看到的敌人已经攻到我军本国的最后防线加迪克关**カーデイツクの**砦,只要敌人攻下本国的加迪克关之后便会将加迪克城**カーデイツク**城也攻下,一攻下加迪克城之后便会游戏结束,正义之师的我军战败之后全国的人民天天过着水深火热的日子……因此到了这种生死存亡的紧要关头还是

使用火速回国救援这个指令吧！

3：可以在没有敌人的地方〔只要将此处的敌人不管是移动画面上看不看到的敌人都杀光便可〕使用扎管**キャンプ**这个指令，一扎营后可以记录或取出游戏记录档案，可以将军队重新编队，观看地图画面〔移动画面〕或是在观看地图画面时更换我军的军队〔改变操纵的军队〕由此可知扎营是一个非常有用的事

完全攻略

加迪克城カーデイツク城

开始在加迪克城勇者李其**リツチモンド**他是一个处处受人尊敬的勇者，现在因为他所在的王城加迪克城有难因此就奉了国王之命要出去抵抗敌人，国王说这次的敌人正是他的表妹凯萨琳女皇，因为凯萨琳女皇迷信祖先所传下来的一句话，这句话是当我的子孙只剩下一人时他〔她〕将统一这个世界，由于国王并不是直系的血亲因此就不是正统的王室子孙，而他的表妹凯萨琳女皇正是王室的正统子孙，也因此就是唯一的王室子孙，这个王室子孙除她之外没有别人了，勇者李其听了这句话之后觉得堂堂一个王室后裔因为听了这句话后就要使原本和平的世界再起战乱，这不是一个治国的女王所做的事！勇者李其在说完这一段话后便要带兵前去阻止女王的军队攻进王城，首先要选强的兵强**い**兵**がほしい**或是带弱的兵弱**い**兵**でよい**，勇者李其想一下之后决定弱的兵出去抵抗，这是因为弱的兵较好训练有潜力！而强的兵已经训练至某一极限因此不能再使兵的能力加强多少，也就是训练之后的效果不会很好，在王城走了几步后便有步兵加入，而一出城后便有弓兵加入，这些兵对李其而言都是潜力无限的！一出城后便到旁边的塔去拿取宝箱中所放的装备，接下来到了外面的移动画面便选到加迪克市**カーデイツクの**町，只要我军有人的等级在十级以上必可以到各城镇乡村的转职处来转职成别种职业，只要一转职之后等级便会归一，而能力值也会降低。

加迪克市カーデイツクの町

进入加迪克市后一直往上走会看到有许多人都在歌颂一个伟大的女剑士，这位女剑士名叫珍妮，勇者知道有这位美丽又神勇的女剑士便到村人所说的大屋子去，于是便往上一直走，在上面的大屋子中见到一个美丽又高贵的女剑士珍妮**ジエーン**，她一听到处处受人敬仰的勇者李其来到便加入李其的卫国行列，女剑士说在此地的旅店中有一些崇拜她的人所组成的亲卫队，接下来继续用勇者李其来冒险再到移动画面那往东走选加迪克关**カーデイツクの**砦，这个加迪克关是作为抵挡敌军攻加迪克王城的最后据点，但是这一个加迪克关一点都不能算上一个防守敌军进攻王城的最后据点！在敌军攻过来时这个关口上面只能放一些我军要回复体力的人在上面慢慢回复体力罢了，而我军的人其余的便是在关口下面和敌军奋勇杀敌了，这也明显的说出长久以来人们因为每日和平过着安乐的日子而忘了要有和平就先要有强大的防卫能力这句话，勇者李其在走进加迪克关内便一直想着这些事，出了加迪克关后便到移动画面，在移动画面这往东走到佛斯海岸南边**フオース海岸の南**

佛斯海岸南边フオース海岸の南

这个佛斯海岸有一些鳄鱼，这些鳄鱼对于勇者所率领的军队是不够看的！可以在初期时作为提升能力之用，在这个地方有一间小屋子，要将屋子附近的怪物都除掉之后屋子的门才会打开，进入屋子后看到一个半鱼人和一个女战士族的恩爱夫妇，相传身为亚马逊的女战士

族的女战士们吃的和穿的都是鳄鱼，而鳄鱼是半鱼人族最忠实的朋友，为了这一件事使得女战士族和半鱼人族数百年来一直不和，这二族也打过几次大战，最后都因为双方的伤亡太过惨重而一直都未分出胜负，决定谁对谁错，勇者李其看到这一对恩爱夫妻的结合也就代表二簇结合的最好写照！接下来李其便到移动画面那往东来到佛斯海岸**フオース**海岸

佛斯海岸フオース海岸

这个海岸是以鳄鱼为敌人，在此处将鳄鱼杀光后可以进入右边的小屋子中，小屋中的情报是说在此地的东北方有一个女人族的村子，接下来便到移动画面上往北走进攻海关

海　　关海の砦

进入海关之前，以后只要有和地图画面上看得到的怪物决战前便可以在此处扎营，如果和我军的军队到达同一个地方时也会出现自动扎营的情况发生，在扎营时我军可以自动存取档案或是更换使用的军队或是重新布署我军的军队阵营，这些事对于在和敌军交战前的我军是最有效的，由于地图画面上可以看到的敌人就是敌军，像这种敌军只要死了几个便算几个，而一些地图画面上看不见的敌人而在进入此地后见到的话便是在此地土生土长的敌人，这种敌人只要杀过之后离开此地到别处再回来的话便会再度出现，这种敌人只要一离开后便会再来出现，你要杀的是移动画面上看得到的敌人便可以在进去杀几个，我军没有人死亡只有受了一些伤便可以离开战场出来再进入，进入时将游戏记录档案记录起来，然后再到战场上和敌人交战，再度进入战场的我军和敌军的体力都是全满状态，但是敌军和我军的死亡将士却不会补回来，如此便可以用打带跑战术来战斗再记录游戏记录档案，如果在战场上不顺利或有伤亡时便提取游戏记录档案来回到上次所记录的情况，这招若能善于运用则就保家卫国驱除敌军的事便相当简单！当勇者李其布好阵势进入海关后便带领军队在关口前迎击，因为在这个关口有一些防卫武器，有一个敌军的将军在此把守，这是敌军大将军所攻击的关口，勇者李其在攻击这个关口时派一个兵将敌军的军队一部分给引下城，在城下有勇者李其所率领的军队在等着，勇者李其打算以擒贼先擒王这个战法来击溃敌军，不论多么强大的军队一但群龙无首之后便像是乌合之众一盘散沙一样任人宰割，于是便以攻击敌军中较独特的一人的为主，此人便是头上戴着牛角帽的敌军大将，将敌军大将宰杀之后敌军的一部分人马便投效李其的正义之师，果真是一个乌合之众，一但龙头死掉之后便极力自保，不过勇者李其是一个善用将材之人，何况此时的军队正缺乏强力的士兵，于是便让敌军的人马一一加入，如果敌军的人数剩下很少时便会逃到角落或边边不论是人或怪物都一样，会有这种逃离情况发生，因此只要等到此处敌军的人一个也不剩的时候即使还有剩下敌军的防卫武器勇者李其也可以先在此地扎营用指令栏中的扎营指令**キャンプ**先在此处休息一会儿并看有没有需要存取游戏记录档案或在观看地图时以摇杆手把的 **R** 或 **L** 钮来更换我军的各个军队，在收复这个海关之后便离开到移动画面那往东走到海之中道，海**の**中道，但是在此时如果有需要的话可以一直往西走到森林南方**ソルズベリーの**南，在这森林中有一个小屋子中有一个研究世界上只有二把的魔弓**まほうのゆみ**，这个魔弓不论任何东西均可穿过射程长适合突袭战使用，相当强的魔弓只是走过去须要绕很远的路且只能拿到一把而已，如拿到这一把魔弓之后在别的地方还有一个魔弓可拿，此路是随意的，在森林村中**ソルズベリーの**村的旅店可以有弓兵加入，在森林泉中森**の**泉，有一个水妖精会出现来提示一些情报，在此处的情报会随着剧情的进展而有所不同！这些都不能算是相当有用的宝物或强力的士兵，只能算是聊胜于无，但是接下来还是要向原来预定的路线一样往东走到在移动画面上往东

走到海之中道

海之中道海の中道

此处只要边走边将鳄鱼杀掉即可，接下来到移动画面再往东走到岩场

岩场岩场

来到岩场之后可在最左上方的洞窟中见到一个小偷，这个小偷是女王派来的，小偷将女战士族的至宝月之泪水偷走了，但是在偷到之后这个至宝便掉到海的另一边了，因为小偷听说在海的另一边有一个怪物，因此不敢前去，勇者李其知道这件事之后便决定帮女战士族取回这个至宝，在此地的右下方洞窟中有宝箱可以取得宝物，接下来往右上走离开此地前往此地的女战士村，在村中和女战士的首领谈过，女战士首领一知道勇者李其有心要找回至宝便交给一个月护符月**の守り**，这个月护符要去海之中道附近的海边海**のほらあな**使用便可使海开路

海边海のほらあな

在此使用月护符使海水退潮并开出一条路来通到海的另一边，在海的另一边决战此地的海怪大乌贼，战胜后可取回月之泪水月**のしずなみだ**，现在有二个决定可以选择战友，一个是履行约定将这月之泪水还给女战士首领，如此便会有女战士首领所率领的女战士们所组成的军队，另一个是将这个月之泪水拿给此地西北方的半鱼人村半鱼人**の**村的半鱼人长老让半鱼人族对这个月之泪水出气如此便会有半鱼人军队加入，勇者李其因为顾及卫国大计因此决定要攻击力和体力高的鱼人军队，女战士军队是所有能力都平均，这对于勇者李其是不会有多大帮助的，而有了半鱼人军队后便可事半功倍！接下来便到移动画面海中之砦北方的半鱼人村

半鱼人村半鱼人の村

此处将女战士族的月之泪水交给半鱼人之后便会有半鱼人军队，在扎营时将半鱼人军队和勇者李其的军队来个大换血！ 除了弓兵和一二个战士留下之外其余的都要和半鱼人交换，如此便有一个勇者李其亲自率领的半鱼人大军了，在女战士族得知勇者李其背信忘义没有将至宝月之泪水还给她们而且还跟她们的世仇结盟之后便决定出兵攻打勇者李其和他的国家，当然这个超快速的极机秘情报是女王使者所提供的勇者李其有了半鱼人军队的大换血之后便要将准备危害国家的女战士大军毁掉，没办法一将功成万骨枯嘛！这是一场可以任意选择要不要赶尽杀绝的战争！ 可出兵攻打女战士大军或到了移动画面后继续往北方走到佛斯路**フオのス**

佛斯路フオのス

这个通路中可以看到的怪物便是小蛇，虽然数量庞大且善于围攻，可是却相当弱连当勇者李其大军磨剑的料都不够！ 接下来到移动画面那往西北走到森林村**ソルズベリーの村**

森林村ソルズベリーの村

这个村中广为传颂的是勇者李其的种种事迹，只要是一个保家卫国铲除邪恶的勇者便能拿到神所赐与的神剑，这把剑一拿到之后便是神所承认的勇者，这个勇者将会有无上的力量去铲除邪恶使正义和平再来，接下来到移动画面时可选择要不要去东北方的安雷市**アンレーの**町的旅店会有外国王子的亚兰**アラン**的军队加入，〔有神剑又有外国的王子这不是电影神剑的情节吗？〕这个外国王子是最强的战士，甚至可以说比勇者李其还要强！勇者李其如要比得过也只有靠神剑了！ 如果不去安雷市或是已经去过了便要在移动画面往西北走到森

林关ソルズベリーの砦

森林关ソルズベリーの砦

来到这个森林关之后便要和敌人交战，而此处的地形对进攻的我军较占优势！要在此善用关口前面的栅栏，如此便能将在此的敌军打败，接下来可以来到移动画面再往西北走到哥渥北方**ゴソウオールの北**

哥渥北方ゴソウオールの北

来到这个哥渥北方之后便可以由此处的左上方那进入地精村，此处有一个易守难攻的木制小城堡，这个城堡上只要有一个等级相当高使用魔弓的弓兵便能轻易将敌军灭掉！在此地如果进入地精村便会有勇猛善战的地精军队，地精的攻击力超强！防御力和体力稍弱，如果不要地精这个军队可以到此地西南方的森林小洞森**のほらあな**去找人马组成军队，人马除了对于长程距离攻击和速度有很强之外其余的便没什么了！但是在此推速攻击力超强的地精军队，只要一有了地精军队之后便要扎营将勇者李其军队等级不到十级以上的人类士兵都换掉，地精的军队人数必须要有三分之二在李其的军队中！同样的只要一和这一方结盟就要和那一方交战，当然此时没有时间去管这个交战问题只要再一移动画面时往北方的妖精森**エドウイソの森**

妖精森エドウイソの森

此处怪物并不强，而且只要绕道往边边走便可以通过，来到移动画面时往北走到妖精山道山**エドウイソの山道**

妖精山道エドウイソの山道

到这个妖精山道之后会看到不论是攻击力耐力都相当强的怪物石头人，这个石人必须要合力围攻才有胜算，因此在此处这个险要之地就以边前进边消灭敌人的战法来行动吧！只要一直往上走便可以到达妖精城，在妖精城中的妖精并不欢迎人类因为人类将他们的小王子抓走关到魔塔顶楼，在此处城堡外的最左上方门口进去后有一个女神像，由这个正中央大女神像的右边可以进入一个隐藏的房间〔仍然是由大女神像的中间进去，只是要由正中央中间稍微靠右边一点〕在这个房间里面的正中央角落还有一手拿神剑的女神像，这个神像只要是勇者李其便能拿取神剑**エクスカリバー**，只要取得这个神剑后勇者李其便改头换面成为一个受过神祝福持有无上力量神剑的勇者！在此处又有二个选择了，如果妖精的军队就要到最东北方角落的魔塔**サンリスの**塔那救回妖精小王子回到妖精城和妖精城的国王会面，如此便会有世上长程攻击最强的军队，如果要有战斗城的军队就要救出被关在妖精城牢里的战斗城士兵再到移动画面战斗城**キヤメロツト**城西北方的诺丰村**ノーフオークの**村左上角的小屋子中要见到一个叫英袭的老人**ゴーインキヨ**再用英袭这个老人的军队来回到战斗城和国王会面如此便会有战斗城的军队加入了，这一个战斗城的军队是世上最强的战斗军队，战力和防御力都超强只可惜速度过慢，而妖精军队是速度超快，长程攻击的力量超强，在此推荐妖精军队，因为妖精军队的长程攻击在后面相当有用！在妖精城的外面的某一角落有一个还算不错的宝物，如果有需要可前去寻找

战斗城南方キヤメロツトの南

此处有战斗城中派出来的英勇战将，因此在此处免不了有一场大战要发生，在来到此处后要在一开始的右方角落墙壁边那迎击敌军，要在此处运用各种战术来战斗才行！首先打带跑战术是极力推崇的战术，在这场战役中如能使敌军的士兵都归降的话便是一场最划算的

战争，在此处所会加入的敌军士兵等级都在十四五级左右，十五级是最高的等级，因此就算是将我军的一些弱小士兵自杀也要在这场战役中使敌军士兵归降！接下来到了移动画面之后便要往东北方走到魔塔**サンリスの**塔

魔　　塔サンリスの塔

这个魔塔中要先到地下一楼去问到狱卒关妖精城小王子的地方，问到之后得知是关在魔塔顶楼，在这个魔塔的二处都各有一个女神像，这二个女神像中一个是多一个翅膀另一个是少一个翅膀，因此只要先去魔塔的二楼拿到这个多余的翅膀再去魔塔四楼将翅膀放在一个有三个翅膀的女神像如此便可解开某一个机关，再由魔塔四楼走到五楼直接往塔顶走进去如此便可看见出现一个隐藏的门进去后便可以看到关有妖精城的小王子，再来将小王子带回妖精城见国王后便会有妖精城的几个军队加入，再来将扎营时将妖精城军队中排在最前头〔最左上方〕的领导者都编入勇者李其的军队，如此便使勇者李其的军队成为最强的状态！再来到移动画面上诺丰村**ノーフオーク**西北方的迷幻森林**ルートンの**林

迷幻森林ルートンの林

在这个迷幻森林的右上方屋子中有一个修道士军队，因为修道士们不要让身为女暴君的女王来统治这个世界因此便组成一个军队来保家卫国，只要一有了这个军之后便将修道士军队中的最右下方体力有81的一个人拉摩克**ラモラツク**编入勇者李其的军队中，再来到移动画面上最西北方的魔鬼沼泽**ベニツク**

魔鬼沼泽ベニツク

在这个魔鬼沼泽的右上方有一个大屋子进去屋子后会得知进入魔沼城的方法，在魔鬼沼泽这边有怪物蜥蜴人，这怪物相当强！要多加小心，再来到移动画面上西北方的魔思城**ベニツク**城

魔鬼城ベニツク城

在来到这个魔鬼城之后要走左上方，因为右方的城门打不开，走左上方可以在最里面看到三个恶魔像，由中间的恶魔像便可打开入口，如此便能由入口进入魔鬼城，在这个城中有许多看得到但是又无通路的地方要用直接去走这个原本不通的通路的方法才能通过这个通路，有时一走这种通路后便会使旁边原本没有火的火把起火，这便是说这个是原本不通的通路！在走到城中最角落的方间中只有一个大恶魔像的地方之后恶魔会说若要过此处要用一个修道士才能通过，勇者李其知道此事后便扎营将修道士编成一个只有一人的军队，如此修道士便能通过恶魔像〔在使用扎营后一定要记录游戏记录档案!〕在通过恶魔像的修道士要通过打过石头人的考验，要打石头人时要站在左下方，距离是只和石头人一格左右的距离，在此按着摇杆手把的按钮后修道士便会一直使用长程攻击，以这种攻击便能战胜石头人！最后面会走到一个魔法阵，到魔法阵中间时会出现日文指令供选择，选择第一个日文指令后会出现马面魔王来将这个修道士转职成除勇者之外最强的职业魔法师，这个魔法师职业一有人转职过后再派修道士来转职的话便会因为贪心的报应而被马面魔王变成怪物恶魔，在变成魔法师之后可以在城中的某处瀑布中有一个强力的宝物，如有兴趣可前去寻找，只要遇到有像鬼魂骷髅之类的不死生物系怪物就使用魔法师最强的神圣魔法**ノバ**来将所有画面上不死生物系怪物一举歼灭！再用这只有魔法师一人的军队〔魔法师只能有一人的军队，并不能在这个军队中加入其他的人，也不可能将魔法师编入别的军队中〕到移动画面上最东北方的李其村**リツチモンドの**村西北方的恶魔山道**サラスの**山道在这个魔法师到恶魔山道之前先

用扎营后以观看地图画面来操纵勇者李其的军队要来到移动画面最东北方的李其村

李其村リッチモンドの村

这个村子是勇者李其的故乡，来到此处后发现此处的人都变成僵尸了，于是先到右上方向墓碑打听情报，再到最里面上方的大屋子中打败在里面的邪恶魔法师，再来可以由大屋子外面的右方进入一个火山洞中，在这个洞窟中可以救到一个僵尸，再来可到某处有大骷髅头地方右上角捡到一个小骷髅，将小骷髅放在大骷髅上面之后便会出现水来将原本无法下去行走的通路淹没，只要水将通路的炎浆一淹没之后便能行走，由此通路可以走到一个地方有大飞龙，将这个大头目大飞龙击败后便可得到一个大飞龙之子小飞龙加入我军中，要打大飞龙要它在着地之时才能攻击，如大飞龙在天空飞翔时我军的人无法打到，打败大飞龙后除小飞龙会加入我军之外还会得到一个生命之石**いのちいし**，带这个由大飞龙得到的石头离开火山洞窟回到李其村的墓碑那可以将全村的僵尸都回复成人，再来在此村到处打听情报后再扎营时观看地图画面来操纵只有魔法师一人的军队来到李其村西北方的恶魔山道**サラスの道**

恶魔山道サラスの山道

当只有魔法师一人的军队来到此处要先用变身魔法**へんしん**来变成蝙蝠飞到最左上方来离开恶魔山道，之后再进来这个恶魔山道在最左上方或最左方使用分身魔法**ふんしん**来将此处的所有敌人都杀光为止，在使用分身魔法之后魔法师要再变成蝙蝠捱躲在某处不动一直回复体力，确保自己的安全和有足够的体力使用魔法！〔只要使用分身魔法出现的魔法师死光之后便能再用分身魔法来叫出魔法师，其它同类的魔法也是一样〕将此处所有敌人都杀光之后便使用扎营指令来操纵勇者李其的军队到此处，原本在此处没有吊桥，会在杀光此处所有敌人和解救故乡李其村的人之后使此处吊桥，勇者李其的军队一通过此处之后便攻向移动画面上最北方的城堡，一攻下城堡之后便要和移动画面上所有的敌人交战，此时我军和敌军都会招集所有人马所有的军队来个生死斗！在将所有的敌人军队都杀光之后便攻向敌军最后的本城了，在本城中有许多魔王在等着呢！不过拥有神剑和其无上力量的勇者李其是不会退缩的！加油吧！勇者李其！国家，世界的安全全靠你了！

乱马 1/2

完全攻略

七笑拳超技乱舞篇

内容叙述

这个世界上有一个能实现任何愿望的秘宝，这个秘宝能实现人一个愿望，秘宝原本是属于麝香王朝的治国之宝，但是自从麝香王朝的皇宫失火后秘宝便不翼而飞了，这个秘宝后来在法国出现，在法国出现时由现任皇帝拿破仑所拥有，后来又在拿破仑滑铁芦之役战败后秘宝再度不翼而飞，在华盛顿打败英国后秘宝又再度出现踪影！这个秘宝好像有自己的意志……秘宝为了追求强者的梦想而出现于世界各地！现在又在日本出现秘宝的踪迹！这个关于秘宝的消息是由一封信来传送的，随著信上附带的是秘宝的碎片，必须要将持有秘宝的十二个人击败才能获得能组成秘宝的十二个碎片！这封信共分成十三封分别寄到十三个强者的手中，强者为了实现自己多年来的愿望而要击败其他的强者。

基本操作介绍

十字方向钮：移动人物至四面八方，上或斜上为跳跃，下或斜下为蹲下，敌人攻击时按相反方向或斜下相反方向为上防御或下防御

START 钮：开始玩游戏，暂停

SELECT 钮：换人[只能在双人协力对战模式使用]

X 钮：重拳　Y 钮：轻拳　A 钮：重脚　B 钮：轻脚　L 钮：对敌人示威挑拔，集气

R 钮：只要事前有在设定模式设定好绝招钮即可以只按 R 钮就使出必杀技

所有模式介绍

STORY：过关模式，可以和每个持有秘宝碎片的人交战，战胜后取得秘宝，共有十二个人要决战，每打败一人就可以前进到下一关

V·S·BATTLE：双人对战模式，在这依据设定模式所设定的对战方式来决定对战方式，COLOR 是设定人物的颜色，共有四种颜色可以选择，ATTACK 是设定人物的攻击力，

共有五颗星可供设定,星星越多攻击力越高

DEFENSE 是设定人物的防御力,共有五颗星可供设定,星星越多防御力越高

TAG MATCH:双人协力对战模式,在这模式可以以二对二的方式来对战,所谓的二对二对战并不是在画面上有四个人在那大混战而是依然以双人对战的方式来对战,但是可以和事先选好的场内人来交换,这样便有二人可以使用,而体力也是属于二人份的,只要有一方受伤便会在画面上出现计量表,如此便可以去自己一开始出现的角落那按选择钮来换人,而被换下去的人可以回复体力,这模式中只有一个场地,这场地的面积移动范围都相当小而且就只有这个场地可以选因此显得相当乏味,不过在这一个模式中除了可以选择二个人来对战之外还可以选择只有这个模式才能让人使用的哈浦

OPTION:设定模式,这个模式可以设定各种功能

GAME LEVEL 设定游戏难度等级,共有三级可设定,3 级的等级最难,1 级的等级最为简单

TIME LIMIT 可改变游戏的时间限制,有 50 秒,100 秒,无限时间这三种时间限制可供改变

SOUND 是游戏的音效设定,STEREO 是立体声,MONO 是单音

MUSIC MONITOR 是游戏的音乐效果欣赏,在选择好曲子之后即可欣赏

PLAY SELECT 对战方式设定,可以设定 HUMAN VS HUMAN 玩者和玩者的对战,HUMAN VS CPU 玩者和电脑的对战,在这可以设定第一人或第二人的对战方式,HUMAN 是玩者,CPU 是电脑,只要将这些设定都设定好之后便可以在双人对战模式决定好一号机和二号机的对战方式

CUSTON CONTRO

L 是设定摇杆手把的操作方式

弱パンチ:轻拳　　强パンチ:重拳　　弱キック:轻脚　　强キック:重脚

奥義:ON 是按 R 钮就会使出必杀技,OFF 则是按 R 钮也不会使出必杀技

对战画面介绍

战胜敌人一回的标志

在 1P 或 2P 右边的是个人的得分表示

HI 是表示最高得分记录

在画面中间的是对战时的时间

在 1P 或 2P 下面的黄色计量表中红色表示受伤程度,如果在黄色计量表中全部都出现红色时便会死亡

对战规则简介

1:在和人对战时只要赢了二回即为胜利

2:由于有时间限制因此在时间到了之后以体力剩下最多的一方为胜利

3:如果时间到了之后双方的体力一样多即平手

人物绝技介绍

绝招介绍[绝招使用以人在左方面向右方为准,如人在右方面向右左方时要将使用招式的左右方向改成原来方向的相反方向即可]

男 乱 马

前转飞旋踢　X+A 或 Y+B　　头上急袭脚　跳跃中按↓+A

猛虎高飞车　↓→+Y 或 X　　火中天津甘栗拳　Y 或 X 连打

飞龙升天破　↓←+Y 或 X

男乱马是一个兼雇各项能力他的所有能力都是平均的,猛虎高飞车的实用性极高,独家必杀技飞龙升天破是所有绝招的克星!

前方翻转踢:重拳钮和重脚钮同时按或是轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介:只要使出这招后便会以翻转踢的方式来快速度滚向前方攻击敌人,这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用,因为招式出现时会以快速的翻转踢来攻击敌人,只要敌人没有挡住或躲过便可以使敌人倒地,在和敌人距离很近时出现后便是无敌状态,可以躲过敌人必杀技和超必杀技以外的所有攻击。

头上急袭脚:在跳到空中时按摇杆手把的十字方向钮下和重重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会在空中以双脚直直朝下来攻击下方敌人,如果没有击中敌人也可下重踢来先踢倒敌人,是一个可以常使用的招式

猛虎高飞车:下,右下,右和轻拳钮或是重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会双手合并从手中发出气弹,这一招由于发出后会有一阵子才消失因此也可在平时作为阻止敌人前进或是作为防空的攻击,敌人如果没有抓准时机是不可能以空中来攻击,由于在发处气弹后会有一阵子动弹不得如果敌人没有被击中或是防御住即会出现破绽让敌人有可趁之机,不过平常来说这招相当强,可以常常使用

火中天津甘栗拳:快速连按轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便看到有很多拳头来攻击前方,,此时如果敌人防御往或是没被击中便会因为一直攻击前方而让敌人有可趁之机

必杀技飞龙升天破:下,左下,左和轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会将手举向天空出现龙卷风,在出现龙卷风的一瞬间是无敌的!但是这个龙卷风一但消失之后便会有一阵子动弹不得,此时是最大的破绽,要使用这一招时最好是以这指令加上轻拳钮来使用的破绽较小

超必杀技飞龙降临弹:集气集满到身体发亮之后按下,上和重拳钮

招式简介:一使用这一招后便会像使用飞龙升天破一样将手举向空中,出现龙卷风,此时是无敌状态,接下来便会以螺旋状的步伐来飞上天空然后由敌人的上方冲下去攻击,在飞向敌人天空时便不是无敌状态,敌人也可以挡住,因此可以在飞龙降临弹没有击中时加一个下踢来踢倒敌人,只要到了敌人有攻击的行动之前便可以使用此招,敌人会因作出攻击行动一时无法作出防御或回避的行动而受到重伤

女 乱 马

手肘滚动拳　X＋A　　　　　　过肩摔　Y＋B

头上急袭脚　跳跃中按↓＋A　　　猛虎高飞车　←→＋Y 或 X

火中天津甘栗拳　Y 或 X 连打　　飞龙升天破　↓←＋Y 或 X

女乱马的速度较男乱马和许多人快了许多，由于是女人因此招式的威力变的相当弱，女乱马的蹲下轻脚快速连踢可以使所有敌人中了之后动弹不得以至昏倒，她和男乱马一样有一招能克住所有招式的飞龙升天破！

前方翻转肘撞：重拳钮和重脚钮同时按

招式简介：只要使出这招后便会以翻转滚的方式来快速滚向前方以肘撞攻击敌人，这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用，因为招式出现时会以快速的翻转肘撞来攻击敌人，只要敌人没有挡住或躲过便可以使敌人倒地，在和敌人距离很近时出现后便是无敌状态，可以躲过敌人必杀技和超必杀技以外的所有攻击，总之这一招相当强力可以常常使用

反身肘击：轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介：只要使出这招后便会以手部的肘部攻击和拳头一起击向敌人，这一招可以在站著时使用，也可以在蹲著时使用，因此配合其它的招式使用后效果相当良好，这一招在通常是作为牵制敌人的行动之用相当好用是一个可以常使用的招式

头上急袭脚：在跳到空中时按摇杆手把的十字方向钮下和重重脚钮

招式简介：只要使出这招后便会在空中以双脚直直朝下来攻击下方的敌人，如果没有击中敌人也可以下重踢来先踢倒敌人，是一个可以常使用的招式，这一招一配合女乱马的二段跳之后便可以使女乱马空战胜利的机率又多加三成了，这一招让女乱马来使用比男乱马使用还更具威力

猛虎高飞车：往左集气一段时间后再往右按轻拳或重拳钮

招式简介：只要使出这招后便会双手合并从手中发出气弹，这一招由于发出后会有一阵子才消失因此也可在平时作为阻止敌人前进或是作为防空的攻击，敌人如果没有抓准时机是不可能以空中来攻击，由于在发处气弹后会有一阵子动弹不得如果敌人没有被击中或是防御住即会出现破绽让敌人能可趁之机，不过平常来说这招相当强，可以常常使用，女乱马的招式和男乱马不一样的地方是女乱马使用的速度较快

火中天津甘栗拳：快速连按轻拳钮或重拳钮

招式简介：只要使出这招后便看到有很多拳头来攻击前方，此时如果敌人防御住或是没被击中便会因为一直攻击前方而让敌人有可趁之机

必杀技　飞龙升天破：下，上轻脚钮或重脚钮

招式简介：只要使出这招后便会将手举向天空出现龙卷风，在出现龙卷风的一瞬间是无敌的！但是这个龙卷风一但消失之后便会有一阵子动弹不得，此时是最大的破绽，建议使用这一招时最好是这指令加上轻拳钮来使用的破绽较小

超必杀技飞龙降临弹：集气集满到身体发亮之后按左，左下，下，右下，右和重拳钮

招式简介：一使用这一招后便会像使用飞龙升天破一样将手举向空中，出现龙卷风，此

时是无敌状态，接下来便会以螺旋状的步伐来飞上天空然后由敌人的上方冲下去攻击，在飞向敌人天空时便不是无敌状态，敌人也可以挡住，因此可以在飞龙降临弹没有击中时加一个下踢来踢倒敌人，只要到了敌人有攻击的行动之前便可以使用此招，敌人会因作出攻击行动一时无法作出防御或回避的行动而受到重伤

良　牙

滑行攻击　X＋A	2段丢头巾　Y＋B
狸落　跳跃中按↓＋A	狮子袍哮弹　↓→＋Y或X
爆碎点穴　↓←＋Y或X	

良牙的攻击力相当强，招式也都是破坏力强大，唯一的大缺点便是招式都有相当大破绽，不过良牙的站立轻脚猛攻可是相当强的，他是一个不容忽视的对手！

滑踢：重拳钮和重脚钮同时按

招式简介：只要使出这招后便会以滑踢的方式来滑向敌人那以双脚攻击敌人的脚部，这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用，因招式出现时会以快速的滑踢来攻击敌人，只要敌人没有挡住或是躲过便可以使敌人倒地，使用这一招前要先算好距离再来使用，如此便可以发挥极大的攻效

铁头攻：轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介：只要使出这招后便会跳到敌人前面以头部的攻击来撞向敌人，这一招可以在站著时使用，也可以在蹲著时使用，因此配合其它的招式使用后效果相当良好，这一招在通常是作为牵制敌人的行动之用相当好用是一个可以常使用的招式

狸猫压顶：在跳到空中时按摇杆手把的十字钮方向钮下和重重脚钮

招式简介：只要使出这招后便会在空中抱著狸猫像直直降下来攻击下方的敌人，如果没有击中敌人，这一招的杀伤力相当强，跳向空中在敌人想要用手脚之类的基本攻击来攻向良牙时也可以用抱著狸猫像降下来打倒敌人，来个先发制人！是一个可以常使用的招式

狮子咆哮弹：下，右下，右按轻拳钮或重拳钮

招式简介：只要使出这招后便会双手合并从手中发出气弹，这一招由于发出后会有一阵子才消失因此也可在平时作为阻止敌人前进或是作为防空的攻击，敌人如果没有抓准时机是不可能以空中来攻击，由于在发出气弹后会有一阵子动弹不得如果敌人没有被击中或是防御住即会出现破绽让敌人有可趁之机，不过平常来说这招相当强，可以常常使用，良牙他的招式和男女乱马的猛虎高飞车不一样的地方是男女乱马使用的速度较快破绽较小，相对的良牙的狮子咆哮弹使用的时间可久了许多，但是由于气弹较大因此在离敌人较远的地方反而可以发挥更大的功效，如果迫不得已要在近距离使用时只要以这个招式的指令加上轻拳钮便可以使用破绽和气弹较小的狮子咆哮拳

必杀技　爆碎点穴：下，左下，左轻拳钮或重拳钮

招式简介：只要使出这招后便会将手往地上击破出现地上破裂的碎块，在出现碎块的一瞬间是无敌的！但是这个碎块一但消失之后便会有一阵子动弹不得，此时是最大的破绽，因此建议要使用这个招式的时候使用这指令加上轻拳钮的破绽较小

超必杀技　狮子咆哮弹完成型：集气集满到身体发亮之后按下，上和重拳钮

招式简介:这一招是小茜对良牙说一句我讨厌你之后所发展出来的超必杀技,由此可知道这一招必定是相当强力的招式!这一招一使用后良牙便会像真的被小茜抛弃一样身体呈现相当落漠的状态,将手放下由全身发出强大的气来飞向天空之后气还会再落下来,这一招的威力相当强!但是只可惜有一个超级大缺点就是在一放出气飞向天空的这一段时间良牙无法动弹〔因为被小茜抛弃了〕在良牙动弹不得的这一段时间便会惨遭敌人修理!因此除非抱著要和敌人同归于尽或换血的心理才使用,如果想要活命就不要使用这一招,但是一放出气的一瞬间是无敌状态

小　茜

上抓丢　靠近对手后按 X+A　　　往返冲刺　Y+B

书包大车轮　Y 或 X 连打　　　猛翔击坠　↓↑+B 或 A

大木槌　←→+Y 或 X

小茜她是近身战的女王,大凡是从天空或是从地而来的攻击她都能一一击破,给予敌人伤害,对于敌人在战败后想要逃走时也会给予无情的追杀攻击

上勾拳:在敌人旁边时重拳钮和重脚钮同时按

招式简介:这一招要在敌人旁边,但是不能离敌人很近,这一招厉害的地方是会将敌人从远方拉过来再给敌人个强力的上勾拳将敌人打倒在地,只要使出这招后便会使得敌人受到重大的伤害,这一招只要在有一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用,使得敌人不敢轻易靠近

巴掌功:轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介:只要使出这招后便会冲到敌人前面以巴掌的攻击来打敌人,这一招可以在站著时使用,也可以在蹲著时使用因此配合其它的招式使用后效果相当良好,这一招在通常是以蹲著用重脚攻击敌人时可以配合用,这是一个相当好用的招式

猛翔击坠:先往下集气一段时间后再往上按轻脚钮或重脚钮

钮招式简介:只要使出这招后整个人便会往上跳过去这一招由于使用后会将敌人由空中摔下来,因此也可在平时作为阻 止敌人前进或是作为防空的攻击,不过由于跳的高度不高因此要将敌人摔下来是一件相当困难的事,不是一个可以常使用的招式

书包旋风:快速连按轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招之后小茜便会以她的怪力特质拿起书包来到处乱挥,使用书包可用来攻击上方或是空中的敌人,也可在对敌人展开连续攻击时配合使用!是一个可以常使用的招式

必杀技木槌追杀:往左集气一段时间后往右按轻拳或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会拿起木槌往前冲过去打倒敌人,这个招式出现的速度相当快,通常使敌人防不胜防,但是在将木槌打出来之后如果没有击到敌人或是被敌人挡住就会出现一个一瞬间的破绽,如要使用这个招式的话,建议要使用这指令加上轻拳钮的破绽较小

超必杀技怪力冲锋击:集气集满到身体发亮之后快速按右二下和重拳钮

招式简介:这一招是小茜将全身的怪力都集中在双手所使出来的超必杀技,由此可知这

一招必定是相当强力的招式！这一招一使用后小茜便会将全身之力集于双掌之中往前冲过去对敌人说一声我讨厌你！之后敌人会受到相当大的伤害！由于出现的速度相当快，因此敌人通常是防不胜防的！

玛　丽

彩球攻击　跳跃中按←↑＋Y或X　　倒挂飞旋脚　↓→＋B或A

栏架跳跃踢　X＋A或Y＋B　　投掷指挥棒　↓→＋Y或X

玛丽的招式都相当华丽，只有在天空才是她的天下，空战必胜是她的欢呼口号！

前方跳跃踢：重拳钮和重脚钮或是轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介：只要使出这招后便会以跳跃踢的方式来快速跳向前方以脚踢来攻击敌人，这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用，因为招式出现时会快速的跳跃踢来攻击敌人，只要敌人专心使用蹲下来之类的下方攻击便会因来不及防御而受到攻击，总之这一招还算可以偶而使用的招式

投射回转棒：下，右下，右按轻拳钮或重拳钮

招式简介：只要使出这招后便会将手上的啦啦棒投射出去，这一招的距离相当远，速度也相当快，常常使得敌人防不胜防，这一招配合其它的连续招式使用后效果相当良好，这一招在通常是作为牵制敌人的行动之用相当好用是一个可以常使用的招式

天空回转棒：在跳到空中时按摇杆手把的左，左上，上后再按轻拳钮或重拳钮

招式简介：只要使出这招后便会在空中将啦啦棒丢出来，这一招是玛丽空战致胜的关键所在！在空中丢出啦啦棒时可以一直飞到角落，因为相当好用，因此可以一直跳到空中一直使用来攻击下方的敌人，如果没有击中敌人也可以再跳到空中再使用来打敌人，是一个可以常使用的招式

必杀技　翻滚踢：下，左下，左按轻脚钮或重脚钮

招式简介：只要使出这招后便会双手朝地上作出翻滚的动作，接下来便会快速滚向敌人，使用连环踢腿攻击这一招由于发出后会有一阵子的无敌状态，因此也可以在平时作为阻止敌人前进或是作为和敌人近距离交战的最佳反击招式，敌人如果没有抓准时机是不可能以近距离来攻击，由于在使用这一招时的速度快，使用连环踢完的破绽也小，因此能在平常连续使用，配合其它的招式使用后功效更好

超必杀技欢呼彩球：集气集满到身体发亮之后按右，右下，下，左下，左和重拳钮

招式简介：一使用这一招后便会自动跳向空中然后丢出彩球，这一招从头到尾都没有所谓的无敌状态，这个招式所投出的彩球会停在接近地面的半空中如果敌人在无防御的状态碰到时会遭受极大的伤害，因此在找出这个彩球之后剩下的就是要使敌人去碰到那个彩球，彩球有一个短暂时间会停留在半空，接下来便会消失，用这一招不但可以牵制敌人更可以多造就一次使敌人伤害的机会，在平常时先以投射回转棒来牵制敌人再趁机集气集满来使用欢呼彩球再一次的牵制敌人

玄　马

蛙乐死态　X＋A 或 Y＋B　　　　无气力降落　跳跃中按↓＋A

熊猫猛奔击　←→＋B 或 A　　　　熊猫脑天起　↓↑＋Y 或 X

攻击力最强的熊猫，招招破坏力惊人，只要被打倒没有不被打昏的！擅长近身战，唯一的缺点便是动作迟缓

熊猫打呼：重拳钮和重脚钮或轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介：只要使用出来的一瞬间是无敌状态，常会给予敌人重大伤害！对于一些擅长近身战的敌人可以给予出其不意的攻击，这一招出来时可以对以近距离的敌人有效的伤害，这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用，因此可以常常使用

熊猫压顶：在空中时往下按重脚钮

招式简介：只要使出这招后便可以在跳到空中时给予敌人有效的袭击，这一招可以在跳到天空时看到敌人要以基本的拳脚之类的攻击招式来攻击时使用，因此配合其它的招式使用后效果相当良好，这一招在通常是作为牵制敌人的行动之用相当好用是一个可以常使用的招式

熊猫猛奔击：往左集气一段时间后再按轻脚钮或重脚钮

招式简介：只要使出这招后熊猫便会将整个身体往敌人的方向撞过去，这一招不但破坏力大，而且速度也快，因此敌人对于这一招必定相当惧怕，这一招可在平时作为反击敌人之用，在敌人攻击之后如果来不及防御或是再接下来准备要再攻击时以这招来牵制敌人。

必杀技熊猫飞天撞：先往下集气一段时间再按轻拳钮或重拳钮

招式简介：只要使出这招后熊猫便会将身体整个往天上撞过去，因为这一招在使用出来时无敌状态，在往空中撞到敌人的瞬间是无敌的！但是这个招式威力虽强飞上去的距离太高，如果没有击中敌人时破绽可不是普通的大！因此要在敌人真的距离很近时再来使用这一招，此时是最大的破绽，因此建议要使用这个招式的时候使用这指令加上轻拳钮的破绽较小

超必杀技熊猫乱舞：集气集满到身体发亮之后快速按右二次和重拳钮

招式简介：这一招相当的强力！这一招只要敌人在近距离时不论有没有挡住都会被抓到并且乱打，但是这招式有一定的距离也只会朝同一个方向攻击，不过相当好用，可以常常使用，千万要注意，使用这一招前一定要先打倒敌人，因为熊猫在集气要集到满的话一定会动弹不得，如此便会任敌人宰割，只要能将气集满之后便有可能使用熊猫乱舞，这一招要在敌人离的不远的地方时使用，只要时间刚好便能用熊猫乱舞来使敌人受到相当大的伤害

九　能

践踏面一棒　X＋A　　　　跳跃打击　Y＋B

弧空斩　↓→＋Y 或 X　　　　天地雷鸣斩　↓→＋B 或 A

游带刀由于拿著一把长长的木刀因此攻击距离相当长，威力也相当强，虽然动做有点迟缓，但是一使用长距离的木刀之后便可以将这个动作迟缓的小缺点弥补，强力的必杀技天地雷鸣斩是游带刀致胜的关键

前方冲锋刺:重拳钮和重脚钮同时按

招式简介:只要使出这招后便会以冲锋刺的方式来快速冲向前方以木刀刺攻击敌人,这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用,因为招式出现时会以快速的冲锋刺来攻击敌人,只要敌人正在前进时便会因来不及防御而受到攻击,总之这一招还算可以常常使用的招式

打带跑:轻脚钮或轻拳钮

招式简介:只要使出这招后便会将剑往前方刺过去,再往回跳过去,这一招在平常作为阻击敌人使用冲锋之类的攻击就可以用来打到敌人并使敌人停下来,接下来在配合其它招式使用,如此便会产生极大的功效这一招的距离还算远,速度也可以,常常使得敌人在冲过来时防不胜防,这一招配合其它的连续招式使用后效果相当良好,这一招在通常是作为牵制敌人的行动时用相当好用是一个可以常使用的招式

必杀技天地雷鸣斩:下,左下,左按轻脚钮或重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会双手握住剑往前方刺过去再飞上天空,接下来便会快速由天空落下来将剑砍下来并发出青色闪电,并劈下来砍到敌人,这一招连续使用也没关系,敌人都会被修理得很惨!而且相当难反击,破绽也很小,这一招可以在平时作为反击之用,作为防御空中攻击的招式也有相当良好的效果,破绽小,固能平常连续使用,配合其它的招式使用后功效更好,不过对于有无敌状态必杀技的敌人就要多加小心

超必杀技剑神狂乱刀:集满到身体发亮之后按右,右下,下,左下,左和重拳钮

招式简介:一使用这一招后便会像失去神智一样乱刀往敌人那冲过去,这一招要在近距离使用可以发挥极大的功效使敌人受到相当大的伤害,不过这一招从头到尾没有无敌时间因此要看情形再来使用,这一招的利用点是在敌人离很近时如果被打到的话便会无法反击,而要一直防御藉此来使敌人因一直挡住无法反击,游带刀可以利用这一招来再度制造攻击敌人的机会

小　太　刀

千手乱棒打	X+A 或 Y+B	舞棒供击	←→+Y
投丢舞棒	←→+X	挥舞蝴蝶结	←→+B 或 A
麻痹花束	↓↑+Y 或 X		

她的招式华丽,每招的变化性都相当大,可以将招式简单变化一下后使敌人受到相当大的伤害,她的招式以虚实使敌人防不胜防,这是她致胜的关键

百段棒:重拳钮和重脚钮或轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介:只要使用出来的一瞬间是无敌状态,常会给予敌人重大伤害! 对于一些擅长近身战的敌人可以给予出其不意的攻击,这一招出来时可以对在近距离的敌人有效的伤害,只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用,因此可以常常使用,可以用在小太刀各个虚则实实则虚的招式来将敌人打伤

下方投射棒:往左集气一段时间后再往右按轻拳钮

招式简介:只要使出这招后她便会将手上的棒子以抛物线的方式来投向敌人前方,这一招的速度不算快,但是有追踪的功用,所谓的追踪是指投出来的时候可以追踪的敌人的所在

位置，并不是一直追著敌人跑，这招可在平时作为反击敌人之用，在敌人攻击之后如果来不及防御或是再接下来准备要再攻击时以这招来牵制敌人，这一招连续使用之后效果相当棒！因此常常使用没关系，最好和敌人的距离不算太远时使用效果较好，也可作为防空的攻击招式

上方投射棒：往左集气一段时间后再往右按重拳钮

招式简介：只要使出这招后她便会将手上的棒子由上方快速往前投向敌人，这一招的速度相当快，可以在远距离时作为牵制敌人的攻击行动之用可以追踪敌人的所在位置，并不是一直追著敌人，这一招连续使用之后效果相当棒！常常使用没关系，最好和敌人的距离不算太远时使用效果较好

下方投射绳：往左集气一段 时间后再往右按轻脚钮或重脚钮

招式简介：只要使出这招后她便会将手上的绳子由地面的投射出来的方式来投向敌人前方，这一招的速度相当快，而且距离也很长可在平时作为牵制敌人的攻击之用，在和敌人近身交战时突然使出这一招不管敌人是站著还是蹲著都可以使敌人防不胜防，这一招可以常常使用，最好和敌人的距离不算太远时使用效果较好

必杀技借花献佛：先往下集气一段时间再往上按轻拳钮或重拳钮

招式简介：只要使出这招后便会由手中拿出一束花来，这一招使出时是无敌状态，会使敌人受到相当大的伤害，也无法反击，因为这一招在使用出来时是无敌状态，因此可以在平常出其不意的使用使敌人受到伤害，在对空中攻击敌人的招式中，这一招是相当可以信赖的招式，破绽相当小，可以配合其它招式来使用效果更佳

超必杀技　玫瑰台风：集气集满到身体发亮之后按右，右下，下，左下，左和重拳钮

招式简介：这一招相当的强力！这一招只要敌人在近距离时不论有没有挡住都会受相当程度的伤害，因此可在敌人很近距离时使用，使用这一招时黑玫瑰便会像一个龙卷风一样，此时可以任意移动攻击，因此可以做减少敌人的生命力之用，这招相当好用，可以常常使用，千万要注意，使用这一招前最好先打倒敌人，因为这一招使用之后敌人一看到便会一直逃走，因此这一招能在近距离使用或是在敌人倒地时效果更好使敌人受到相当大的伤害

右　京

大铲风车斩　X＋A　　　　面粉爆弹　Y＋B

投掷小煎铲　↓→＋Y或X　杂乱混合气　↓→＋B或A

右京的近身战也相当强，速度也很快她手上的大铁铲使敌人难以靠近，是一个各方面都很优秀的实战高手

回旋铲：重拳钮和重脚钮同时按

招式简介：这一招在有了一定的距离之后可以发挥相当大的功效！可以和其它招式配合著使用，这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大效用，使得敌人不敢轻易靠近

盐巴爆弹：轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介：只要使出这招后便会撒出盐巴来丢到地上爆炸，这招可以在站着时使用，也可在蹲着使用配合其它的招式使用后效果还算不错。

投射小铲:下,左下,左和轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会投射小铲子,以这指令用轻拳钮是一个铲子,如用重拳钮则是三个铲子,这一招用来攻击前方或是空中的敌人,有相当良好的效果,连续攻击时配合使用的效果最好!是一个可以常使用的招式

必杀技　空中爆弹:下,右下,右按轻脚钮或重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会将爆弹丢向空中展开爆炸火花,这个招式出现的速度相当快,通常使敌人防不胜防,而且在将火花打出来之后便会在空中爆炸,爆炸的震波会停留一段时间,如果有击到敌人或是被敌人挡住就会使敌人受到些微的伤害,因此这一招能作为防范敌人由空中攻击之用,也可以用来作为牵制敌人前进之用,这个招式一使用后可以再展开一次攻击敌人的短暂机会,因此通常使用后能得到良好的效果,在平时如果要使用这个招式话,建议要使用这招式前先配合其它招式来使用较好

超必杀技　铲子冲锋乱舞打:集气集满到身体发亮之后快速按右二下和重拳钮

招式简介:这一招是右京将全身的力量都集中在铲子所使出来的超必杀技,由此可知这一招必定是相当强力的招式!这招一使用后右京便会将铲子拿起来往敌人面前冲过去,此时如果敌人来不及挡住就会莫明其妙的一直被打,但如挡住的话则右京会在打了几下之后便会停止攻击,这一招要在近距离使用之后能使敌人受到相当大的伤害!由于出现的速度相当快,因此敌人通常是防不胜防的!使用这招式冲出的一瞬间是无敌状态,因此对于这招式如能配合其它招式使用后效果更佳

宫　娃　娃

突击转倒滑走　X+A　　　突击转倒府冲　Y+B

上段八宝五(五十)元杀　↓←+B 或 A　　　八宝五(五十)元杀　↓→+Y 或 X

鞋跟踢　X+A 或 Y+B　　　八宝钓钱返　↓→+B 或 A

八宝五十元杀　↓→+Y 或 X

她在平常的攻击相当多变化,而且在敌人有破绽时便会立刻对敌人施予连续攻击,她变身成大人之后就以八宝零钱奉还这一招来打遍天下无敌手!她是一个不容轻视的对手

宫娃娃小孩时的招式介绍

滑垒攻击:重拳钮和重脚钮同时按

招式简介:这一招在有了一定的距离之后可以发挥相当大的功效!可以和其它招式配著使用,这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用,使得敌人不敢轻易靠近,但是因为有破绽因此不要在距离太近或是敌人正使用蹲下来之类的地上攻击时使用

上段八宝五十圆杀:下,左下,左和轻脚钮或重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会往天上放出光线,这一招通常是用来攻击由天空攻击而来的敌人,至于平常时并没什么特别的效果

炸弹铁头功:轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介:只要使出这招后便会突然冲到敌人的上方并以头来往下撞,这一招的威力看似不强,但是帮助却是相当大的!可以在打到敌人时候配合其它招式施以连续攻击,效果相当棒!这一招可以在站著时来使用,也可以在蹲著时使用因此配合其它的招式使用后效果还

算不错,这一招在通常是以蹲著用招式攻击敌人时配合用,距离只要在离敌人不远的地方便能发挥极大的功效

必杀技:八宝五十圆杀:下,左下,左和轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会往前面放出光线,这一招通常是用来攻击正在近身交战的敌人,至于平常的话并没什么特别的功用

宫娃娃变成大人时的招式介绍

必杀技　八宝五十圆杀:下,左下,左和轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会往前面放出光线,这一招通常是用来攻击正在近身交战的敌人,至于平常的话并没什么特别的功用

跳跃回旋踢:重拳钮和重脚钮或轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介:这招在有了一定的距离之后可发挥相当大功效!可以和其它招式配合使用,使敌人不敢轻易靠近,但因有破绽因此不要在距离太近或是敌人正使用蹲下来之类的地上攻击时使用

必杀技　八宝零钱奉还:下,左下,左和轻脚钮或重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会往前面放出光线往敌人前面飞去,这一招通常是用来攻击在远距离的敌人,敌人在远距离时这一招能得到相当好的效果,至于在平常一直连续使用或和其它招式配合作用也能得到相当良好的效果,平常的话可以一直配合其它招式来连续使用

超必杀技　八宝所有零钱奉还:集气集满到身体发亮之后下,右下,右和重拳钮

招式简介:这一招是宫娃娃她将全身的所有有吸收敌人体力的零钱都集中起来所发出来的强大破坏力的超必杀技,由此可见这一招必定是相当强力的招式吧!这一招一使用后从头到尾并没有所谓的无敌时间因此不能在离敌人很近时使用,这一招在离敌人很远时也可以使用,不过在敌人不算太远的距离时使用效果能得到最好

珊　　璞

转踵落	X+A	龙尾脚	Y+B
流星脚	跳跃中按↓+A	落凤破	↓→+Y 或 X
天翔脚	←↓→+B 或 A		

她的招式以脚为主,速度相当快,以摔交制服敌人是她的看家本领,只要能以速度来扰乱敌人的行动便能以速度来找出敌人的破绽再加以攻击

空中旋转踢:重拳钮和重脚钮同时按

招式简介:这一招在有了一定的距离之后可以发挥相当大功效!可以和其它招式配合使用,因为破绽很小因此可以连续使用,如敌人正使用蹲下来之类的地上攻击时配合其它的招式使用最好

流星脚:跳到空中时按下和重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会由天上往下冲过去,这一招在平常是用来攻击由地上想要以基本的防空招式来攻击在天空的珊璞,使用这一招之前便要先以空中的二段跳来使得敌人先出招,只要敌人一出招之后便可以以空中袭击的方式来将敌人打伤,如此便可以使得

敌人不敢随便使用防空之类的基本攻击招式来反击

龙尾脚:轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介:只要使出这招后便会使出回旋踢来踢敌人,这一招的破绽相当大,而且招式也不太好用,因此不要常常使用这一招,在通常是以蹲著招式攻击敌人时可以配合用,距离只要在离敌人不远的地方便能发挥极大的功效

落凤破:下,右下,右和重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会跳起来使用空摔,这一招通常是用来摔正在近身上空交战的敌人,对于在上空的敌人相当有效,相当好用可以常使用的招式

必杀技　天翔脚:左,左下,下,右下,右和轻脚钮或重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会往前面跳过去然后使用二段踢往敌人前面踢二下,这一招要踢到无防御的敌人才会使用二段踢,如果没有打到不会防御的敌人是不会使用二段踢的这一招对于在远距离的敌人相当有效,至于在平常一直连续使用或和其它招式配合使用也能得到相当良好的效果,平常的话可以一直配合其它招式来连续使用

超必杀技　百龙火炎脚:集气集满到身体发亮之后跳到空中按下,左下,左和重拳钮

招式简介:这一招是在空中使用后便会像燃烧一样由空中落下来,会将全身都变成火炎化成火鸟一样冲下来将敌人杀伤这一招是具有强大破坏力的超必杀技,由此可见得这一招必定是相当强力的招式吧! 这招使用后只有一下短暂的无敌时间因此要在离敌人很近时才来使用

穆　斯

置爆弹　X+A　　　　　　　　秘技白鸟拳　Y+B

秘技鹰爪拳　跳跃中按↓+B或A　投飞镖　↓→+Y或X

穆斯的攻击变化繁多,招式可以作多样性的变化,动作迟缓是一个相当大的缺点

放炸弹:重拳钮和重脚钮同时按

招式简介:这招一使用便会将炸弹放在地上之后穆斯便会立刻躲到一边,过一段时间后炸弹便会爆炸,这一招如果能用其它招式来和敌人换血用的话便能得到相当好的效用,如果要直接攻击便在有了一定的距离之后可以发挥相当大的功效!可以和其它招式配合著使用,这一招只要在有了一定的距离之后便可以发挥相当强大的效用,使得敌人不敢轻易靠近,因破绽很小可以连续使用,如敌人正使用蹲下来之类的地上攻击时配合其它的招式使用最好

秘技白鸟拳:轻拳钮和轻脚钮同时按

招式简介:只要使出这招后便会拿出小鹅来攻击敌人,这一招的破绽相当大,招式也不太好用,因此不要常常使用这一招在通常以蹲著用招式攻击敌人时可以配合用,距离只要在离敌人不远的地方便能发挥极大的功效

秘技鹰爪拳:跳到空中时按下和重脚钮

招式简介:只要使出这招后便会由再跳上天往下冲过去,这招在平常是用来攻击由地上想要以基本的防空招式来攻击在天空的穆斯,使用这招之前要先跳上空中来使敌人先出招,只等敌人一出招便可以以空中袭击的方式来将敌人打伤,如此便可以使得敌人不敢随便使用防空之类的基本攻击招式来反击

必杀技　穆斯飞刀:下,右下,右和轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会将飞刀三把投射出去,这一招的威力尚可,但是破绽相当大,因此要在离敌人很远时再来使用这一招,这一招不要连续使用给予敌人有可趁之机

超必杀技　鸡蛋拳:集气集满到身体发亮之后按右,右下,下,左下,左和重拳钮

招式简介:这招是在使用之后穆斯会从手中拿出鸡蛋来丢向空中使鸡蛋爆炸,这个爆炸会在空中停留一阵子留下爆炸波动,此时便可以再度前去攻击敌人,使敌人不敢乱动,以这一招来牵制敌人能得到还不错的效果!这招使用后只有一下短暂的无敌时间因此要在离敌人很远时才来使用

哈埔

他是最后头目,因此所有招式和基本动作必定是相当优秀!他的跳跃能力异于常人,一跳起来之后便会跳得相当高,也可以配合强力无比,他的必杀技应龙升天对于所有招式都是强力无比!

飞龙降临脚:轻拳钮和轻脚钮或重拳钮和重脚钮同时按

招式简介:这招使用出来便可以给予敌人有效的伤害,如果能配合其它招式使用并加以变化能使招式更灵活!这招可以在和敌人蹲下来或是站著交战时突然使用,这招在发挥效用之后能牵制敌人的攻击行动,是一招可以一直连续使用的招式

下方哈埔气炮:往左集气一段时间后再按轻脚钮或重脚钮

招式简介:只要使出这招后他便会将手中发出的气炮攻向敌人前方,这招的速度相当快,有追踪敌人的功用,所谓的追踪是指发出气炮来时可以追踪的敌人的所在位置,并不是一直追著敌人,而这招可在平时作为反击敌人之用,在敌人攻击之后如果来不及防御或是再接下来准备要有攻击时以这招来牵制敌人,这招连续使用之后效果相当棒!因此常常使用没关系,最好和敌人的距离不算太远时使用效果较好,也可作为防空的攻击招式,由于气炮是攻击下方因此敌人要用蹲著防御才能防住,这招使用常常使敌人防不胜防

哈埔气炮:往左集气一段时间后再往右按轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后他便会将手中发出强力的气功波往前射向敌人,这招的速度相当快,可以在远距离时作为牵制敌人的攻击行动之用,这招连续使用之后效果相当棒!因此常常使用没关系,最好和敌人的距离不算太远时使用效果较好

必杀技　应龙升天:先往下集气一段时间再往上按轻拳钮或重拳钮

招式简介:只要使出这招后便会像一个被碰到逆麟的应龙怒冲向天空一样,这招相当强,在招式使出时的一瞬间是无敌状态,因此必然会使得敌人受到相当大的伤害,也无法反击,因为这招在使用出来时是无敌状态,因此可以在平常出其不意的使用使敌人受到伤害,在对空中攻击敌人的招式中,这招是相当可以信赖的招式,破绽相当小,可以配合其它招式来使用效果更佳,通常是作为打击敌人的所有招式攻击之用

超必杀技　龙精飞翔:集气集满到身体发亮之后按左,左下,下,右下,右和重拳钮

招式简介:这招相当的强力!这招只要敌人在远距离时不论有没有挡住都会受到相当程度的伤害,因此可在敌人在很远距离时使用,使用这招后便会像一个应龙在天空遨游一样吐出火炎来烧敌人,这招作为和敌人离得不是很近距离时使用最好!如能配合其它招式使用后

效果更佳!要将这招式和其它招式作多样变化能得到最佳的效果,这招在平常可以一直作为减少敌人的生命力之用,可以常常使用,千万要注意,使用这招前最好先打倒敌人,因为这招使用之后敌人一看到便会一直防御,因此这招能在远距离使用或是在敌人倒地时效果更好使敌人受到相当大的伤害

THE END

复活邪神2

完全攻略本

故　　事

打倒了为数众多，且无恶不作的怪物，拯救了世界的“七英雄”们，在这之后便不见了踪影，仿佛在空气之中消失了一般。不知道什么时候，当这个世界再度面临混乱之时，他们将又一次地挺身而出，拯救这个世界。

但是……。

由古至今，人们皆幸福愉快地在这一片和平治理的土地上过着安定的日子，直到全国第一大国—哈连尔（バレンヌ）王国的力量渐渐消失，各地的妖魔鬼怪们又跳梁跋扈地活跃了起来，使得这个世界，加速地起了混乱。

于是，人们口中所言“七英雄的传说”，在接受了几世代的历史之后，如今又开始了另一段传说。

前　　言

本游戏的故事相当长，乃是自古时代的皇帝到现在，在游戏中，玩者成为历代的皇帝，以统治全国为目的，而一直延续到今。除了第一代国王雷翁（レオン）是电脑已设定好的之外，其他的皇帝都可由玩家自行选择。

按钮功能介绍

以下先介绍各按钮的基本功能：

1. 十字钮——一般操作于同伴的移动；战斗时，则可以用来选择武器、药品以及术法、必杀技等。

2. SELECT—按下之后会出现指令窗，至于指令窗的功能，等一下会有介绍。

3. START—按下后会出现“ポーズ”字样，是暂时休息之意。

4. L 钮—战斗时，按下此钮会出现‘退却’指令，执行后可马上逃离，成功率几乎达百分之百，但是，退却指令只有皇帝可以执行。

5. R 钮—防御指令（战斗时），每个人皆可执行。

6. Y 钮(绿色)—同时按 Y 钮及十字钮,可以比一般速度快 2 倍来行走,且可以在屋顶上跳跃,在山洞中亦可以跳过小障碍物,可说是快速行走钮。

7. X 钮(蓝色)—可以叫出地图。在城镇中按此钮,会马上来到城镇的出入口,再按一次则出现区域地图,按第三次则出现全国地图。欲要前进何处,只要以十字钮按制箭头,再按 A 钮即可。

8. B 钮(黄色)各种指命执行的取消。

9. A 钮(红色)—谈话、取物以及各种指令执行的决定。

指令介绍

1. 如下图:



2. 能力值—同伴的基本能力。分别是刀剑(大剑)、枪茅(小剑),棍斧、弓箭、体术以及各种法术,LV 则代表它们的等级,等级愈高,持同类型的武器功击力则愈强。

3. 持ち物—即是道具。在画面的下方会对于各种道具的用途有所说明。

4. 装备—武器、防具、伤药等的装备。欲装备何种类武器,最好参考一下各人武器的 LV。

5. 技—可使用的必杀技以及可以由敌的攻击中闪躲开的必杀技。最多可以有 8 个,若认为有些项目不怎么有用,就将该项目给封印(按 2 次 A 后选はい)。

6. 战斗阵形—分为直线阵形(フリーフアイト)以及十字阵形(インペリアルクロス)。用十字阵形时,皇帝固定在中央,前方为防御力强的使剑战士,两翼则为弓箭手或剑士,后方是魔法师。

7. 环境设定—可选择谈话速度的快(速い)或慢(标准),以及音乐立体声(ステレオ)或是单音(モノラル)。

8. セーブ—记录。共有四组可供记录。

基本能力表	腕力	与攻击力的高低有关。
	器用さ	与命中率有关。
	魔力	与魔法攻击力有关。
	素早さ	攻击顺序的先后有关。
	体力	与HP的增加及异常状态的回复速度有关。

注:以上数据不会随着等级提高而改变。

HP	现在的生命力。脱离战斗画面后即自动完全回复。
LP	可以死而复活(HP为1)的次数。
术	魔法使用所必需的东西
技	必杀技所必需的东西。
防御	3种防具装备后的总数据。

注:以上数据会随等级改变而有所不同。

攻 略 流 程

开机后选择NEW GAME(新游戏开始。CONTINUE则表示由以前所记录的地方开始),输入了性别以及名字之后,壮大的故事就此展开。

七英雄传说

在酒馆之中,市井小民、过路豪客,人潮声浪四处,骆驿不绝,正在一片气氛安详的当儿,一名小孩子拉着一个提着竖琴的吟游诗人,来到了酒馆的正中央空地,硬要诗人叔叔说故事给他听,诗人耐不住小孩的要求,唱起了一段历史的往事……。

“这是一首由古到今的战乱之诗,也是歌颂伟大的帝国和阿巴隆(アバロン)的诗,还有历代为政的皇帝,以及他们的战士同伴们……。在很久很久以前,当时的国王名叫雷翁(レオン),那个时候,帝国的领土只有阿巴隆一个城市而已,由于世界的纷乱、怪物四起,但是雷翁不怕艰辛,立志要统一全国,以致于夜以继日,每天每天不停地作战。雷翁有着两个儿子,皇子必克多夫(ウイクトール)雄才伟略,二皇子休拉夫(ジエラール)则是性格温和。这一天,雷翁带了二皇子休拉夫以及众战士们,一起去讨征犯境的怪物们,接下来的故事是……。”

“儿子,休拉夫,我们就以十字阵形作战吧!我在中央,防御力强的贝亚(ベア)在前头,两翼由弓箭手及剑士应付,至于休拉夫你,就在我的后头好好观摩吧! 好了,作战开始!”

这是皇帝雷翁所下的一道命令,时间是1000年,地点则是位于阿巴隆城东北方的封印

之地，由于此地的怪物犯境，使城内人民深受其扰，雷翁因此御命出征，准备一举将此地拿下，并加以封印。由于是第一次进行战斗，故有几点须加以说明：在快速行走时（按 Y 钮）若遇到敌人，则不管原先设定什么阵形，一律都会变作一字阵形，这时只要退却（按 L 钮），再重新与敌人相遇便可恢复正常。还有就是当有同伴死亡之时（HP＝1），LP 便会减少一次，若 LP 为 0 时，表示此人已完全死亡，必须回到阿巴隆城内去召集新的同伴，若是在战斗中途全灭（5 人在同一轮回中全部死亡），便要开始选择新的皇帝继承，以及另外寻找四名新同伴，除了皇帝可以全部继承之外（包括 LV 及必杀技等），同伴只能继承 LV，技及术则重新开始，这一点要特别注意。

此地名为封印之地，在打败全部的怪物之后，可于左上方以及左方中央各取得一个宝箱，之后便算大功告成，雷翁便带着二皇子以及同伴们，一起回到阿巴隆城，城中目前是由大皇子必克多夫所暂管，见到父亲战胜归来，急忙上前道贺，并询问弟弟休拉夫此次出征的心得与感想，言谈中谈到了七英雄的传说，雷翁认为在七英雄尚未出现之前，大伙应该更加把劲，好为日后的争乱作战抗的准备，这时一名士兵入内通报，说有一名叫做欧艾芙（オアイーブ）的女子求见，女子进入之后，众人方知她乃是一名年轻的魔道士，精通各种法术，雷翁留下女子相谈，必克多夫以及休拉夫见状相继退出大殿之中。

此时的休拉夫闲来无事，便在城中到处巡视一番。王宫乃位于 2F，在 2F 的右下方是情报收集室，右上方则是库房，进入后上方正中央一门，门内有着各式各样的武器、防具以及道具，可以取（引き出す），也可以将身上的东西存入（预ける）。由库房左方的楼梯下 1F，左方有两间房子，第一间里面住着使剑的同伴，第二间则是弓箭好手。再往下走一点，那间房内住着的亦是剑客，但也精通棍斧，出来后，下方可以看见上 2F 的楼梯，先不要管它，向左边走，左上方房内住着防御力强的同伴，左下方的房内则有一楼梯可通往牢房。现在再看看右边的情形，由 2F 下来的地方向右走，有一个士兵训练场，专门在训练一字阵形以及十字阵形；而位于楼梯与训练场门口之内的对面房内，则可以通过城外，城外的 2F 有一间小屋，是制造武器及防具的武器屋；而向下走则可以来到城下町。而在训练场的右下方有两间房，一间是宫女的房间，另一间则住着魔道士同伴，此时魔道士会传授休拉夫火之法术（ファイアーボール），是属火球攻击术。

逛到这儿也算差不多了，按下 X 钮，直接来到了城门口，往下走便可以来到阿巴隆的城下町，在这儿有着武器店（左、右各有一家）、酒馆（故事开头吟游诗人所在的那一间）以及旅馆……等等。见时间已不早，休拉夫便回到王城之中，来到了王宫大殿上，雷翁告诉休拉夫，根据欧艾芙所言，在东部沿海的所蒙城（ソーモン），出现了一个名叫哥奇（クジンシー）的危险人物，占据了所蒙城，但是，如果欧艾芙之言不假，那哥奇竟也是传说中的七英雄之一，没有想到，传说中救国救民的英雄，如今已经成为了怪物头目，为了解开这个谜题，必须前往一探，但要到达所蒙城的途中，得要先攻下一个怪物的据点，地点名字就叫做怪物欧奇之巢穴（ウオッチマンの巢）。

天人永隔

在此之前，先说明一个小地方，位于王宫大殿的右上方，有一个楼梯，上楼后右边第一间

房是休拉夫的房间，只要躺到床上便可以休息，回复技力、术以及HP值。大殿的左方也有一间屋子，屋内二人乃是财经大臣，专门负责管理国库以及年收入等事情。再说众人在武器屋内装备一番，又到库房支了点伤药之后，便来到了怪物欧奇的巢穴之中，进入之后由右下方走，可在中途发现一个楼梯，下楼之后有两个洞穴，右方洞穴内部最深处是小头目(有三只)，只要依次打败它们，本地便算是攻略成功，若由左边的洞穴走，则可以取得一宝箱，由于本游戏的宝箱数量不多，故绝对不能放弃可以拿宝箱的任何地点，即使在攻略了一个地方之后，也要到处看看是否有遗漏之处。

雷翁在攻下此处之后，只显得相当地疲备，便准备回到城中小歇一番，没想到才一踏进城门口，就看见了惊人的一幕，士兵死的死、伤的伤，而负责全城安危的大皇子必克多夫，竟也躺在血泊之中奄奄一息，他无力地告诉雷翁，那传说中的七英雄之一哥奇(クジンシー)趁着雷翁等人不在的时候，偷袭了阿巴隆城，他虽然使尽了看家本领，却仍然挡不住哥奇的一击必杀(ソウルスティール)，说到此处，必克多夫的双眼已渐渐地涣散无神，终于静静地闭上，只留下老泪纵横的雷翁，在狂风怒吼的大地之上独自泣饮……。

收起了眼泪，雷翁召请了魔道士欧艾芙在房中密谈，希望能想出对付哥奇的方法，但是哥奇的一击必杀实在是太过于厉害，两人苦思了一阵子都没有什么好办法，最后雷翁决定亲自与哥奇一战，看看能否在战斗中试着找出对手的破碇，就这样率领着休拉夫等人，往东边的所蒙城前进。

如今的所蒙城内(ソーモン)已遍布了怪物，由村内正上方的大门进入王城之中，再由王城1F右上方的楼梯上2F，在这座王城内，有着不少的宝箱，但是其中有些宝箱会跑出怪物，且非常地难以对付，这时候记得要赶紧退却，不要硬战。上了2F之后，再由左边上3F，在3F的中央上方，众人看见了哥奇坐在王宫宝座上，一付自信满满的样子，雷翁见状再也按奈不住丧子之恨，冲上前去，与七英雄之一的哥奇展开了一场殊死战。若以目前武器的等级12而言，对付哥奇绝对不是问题，就在大伙儿奋力砍杀，眼看就要将对手打败的那一刹那，哥奇又使出了一击必杀(ソウルスティール)的招式，雷翁不幸被其击中，受了重伤，休拉夫见状赶紧与同伴们杀出重围，扶着奄奄一息的雷翁，回到了阿巴隆城。

回到王宫里，雷翁提起了最后一口气，将皇位让渡给休拉夫，并且传授了休拉夫对抗一击心杀的秘击。眼看着皇兄与父王相继去世，休拉夫立志要报一箭之仇。刚成为新国王的休拉夫，马上就接到了士兵的紧急通报，说是有一群哥布林怪物(ゴブリン)，已攻进了城下町，随时都有打进王宫来的可能，于是休拉夫马上要御驾出征，由于雷翁已死，同伴少了一名，便到1F的弓箭手的房内征召一名同伴，同时也可以前往武器屋，用国库的钱制造新的武器或防具(よろしい)，不过花费都不少。

来到城下町，果然看见一群哥布林怪物占据了民房，只要逐一将它们打倒，便算是大功告成。打败怪物之后回到王宫，大臣向休拉夫报告说，这群哥布林怪物乃是来自阿巴隆城外西南方的哥布林之穴(ゴブリンの穴)，如今是要先讨征哥奇，还是要先去攻下哥布林之穴，必须请休拉夫定夺，休拉夫认为先要将后方的敌人打倒，巩固王城的防卫，便决定先攻打哥布林之洞穴(选そこへいく)。

从入口进入之后，便向右走，下了一个梯子之后向右，经过了一个洞口(不要进去，那是死路)，会看见另一个梯子，我们将它称为2号梯，上了2号梯，进入上方的一个洞穴中，在洞穴的最内层会有三个哥布林(蓝色)的小头目，打败他们之后，出洞下2号梯，再向右走，又可

以看见一个洞穴，进入之后，会有一些个像浮游生物以及骷髅的标志，按下它之后，便可以由洞内左边原本由三根石头所挡住的通道通过，并且于通道的尽头拿到两个宝箱，这样一来，此地便算是完成了攻略。

全新的冒险

接着便是准备向所蒙城进攻了，在此之前，先回王宫休息片刻，顺便到武器屋看看新产品做好了没有，当然也可以再下订单，然后便去讨伐哥奇。由于此时的休拉夫已有防御一击必杀的能力，因此可以很轻松地便将哥奇打败，并且收复了所蒙城，如此一来，这一大片属于北哈连尔地方(北バレンヌ)的土地，就全部都在阿巴隆城的管辖之下了。

时间经过了一年之后……。

统一了北哈连尔地方的休拉夫，急欲扩张领土，便准备向南哈连尔地方进军，当然在这之前，都先听听大臣们的建议，大臣向休拉夫报告了几件事情：一是近日来在可巴隆的城下町，出现了不知名的小偷，偷走了人民不少的财物；另外就是在南哈连尔地方的鲁顿地区(ルドン)，有着一个宝石矿山，出产名贵的宝石，如果能够获得当地的宝石，对于国库的收入一定会大有帮助，但是听说如今已被怪物占领，至于真实情况如何，则有待进一步查证；最后的一个情报是有关于南方的运河要塞，运河要塞乃是通往邻方大陆的重要关卡，如今亦被怪物所占领，且都是强将重兵所防守，难攻不落。综合了以上三点，休拉夫认为攘外必先安内，就决定把小偷抓到再说。

一般小偷都是在深夜出没，休拉夫便决定在深夜再行动，先回王宫楼上的房间库上躺下，等到天色变暗(不要按任何一颗按钮)，休拉夫便下库四处查采，果然，在城下町左边的武器屋内的烟囱发现了密道，由烟囱上了屋顶，并以快速行走(按 Y 钮)的方式，由屋顶外缘突出的地方进行跳跃，以顺时针的方向来到了左上方，跳进了一个窗子里，果然发现一名女子以及地上的一个宝箱，女子见休拉夫来到大吃一惊，急忙地由窗外逃走，休拉夫在取了宝箱之后，亦随后追赶上去，结果来到了右上方，看见女子被两只怪物包围，休拉夫见状急忙上前帮忙，打败了两只怪物(选士方がない　助けよう)，女子感谢之余，使告诉休拉夫，第二天早上去诣问酒馆老板有关小猫的情报，便能够知道更多秘密，休拉夫依照女子所言去做(小ネコは元气?)，酒馆老板便要休拉夫去墓园找管理员，墓园位于城下町的右上方，由一条小路进入便可以看见，和墓园上方的管理员谈话之后，管理员便指引休拉夫进入了一个密洞之中。洞内别有天地，竟然是阿巴隆城的地下城，但是这个地下城究竟有何用处，目前尚待查明，总之呢！小偷事件先在此告一段落。(注：若此事件目前无法发生，乃是年代有所误差所致，不妨等纪元 125 年再进行亦可)

由大地图的箭头指示，由右下方来到了南哈连尔地方，首先于南哈连尔的中央看见一个村落，名叫尼贝尔村(ニーベル)，而在东边则是运河要塞，不过此时此刻还是不去的好，因为以目前的实力只有自讨苦吃。话说尼贝尔村民乃是由居住在龙之穴(龙の穴)的一群武术家们所保护，但是最近让居民们头痛不已的是，在附近的一个洞穴中，来了一大票的怪物，搞得村人心神不定，而负责村民安全的龙之穴集团，似乎对于怪物的来犯亦束手无策，休拉夫便决定前往龙之穴看看。(注：以上情报，乃是由村内上方的酒馆中得来的。)

宝石矿山

位于村外左下方的龙之穴，乃是一个武术集团，进入了龙之穴的最内部之后，遇见了首领卡鲁（カール），细问之中，方知道龙之穴之所以对付不了怪物，方是因为怪物们皆善用魔法，而以体术见长的龙之穴根本不懂得法术，以致于无法对付怪物们，见此情形，休拉夫当然挺身而出（协力しよう）。

怪物的巢穴（モンスターの巣）位于龙之穴的上方，进入之后右转，由右边的楼梯下B1F，再由下楼的地方顺时钟绕一个半圆，来到左下方，这条路上的怪物奇多无比，须要多加小心应付。来到了左下方，可以看见一个洞穴，进去之后在最右上方的地方打倒小头目，此地便算攻略完成。回去途中记得到处查看一下有无遗漏没发现的宝箱，回到了龙之穴，首领卡鲁见休拉夫已经将怪物消灭，便要求与休拉夫单独一对一决斗，以决定尼贝尔村的管辖权，哎！愚笨的卡鲁又怎会是休拉夫的对手呢？三两下就被休拉夫干掉了，就这样，休拉夫又得到了一个村子的领土。

由村内的酒馆得知，在南方的鲁顿地区中有一个名叫迪法路（テイフアール）的村子，在那里可以获知宝石矿山的情报，于是众人一路向南而去。将箭头指向下方的鲁顿地方（ルドン地方），便可来到中央的迪法路村，在村中得知，村外西边有一个矿山，名叫宝石矿山，村中人民世代以采矿为生，但是最近矿山内居然来了怪物，使得村民人心惶惶，于是休拉夫在休息片刻之后，便前往宝石矿山。

矿山内共分两层，在1F的矿山内，右上、左上、右下、左下皆有一个小矿区，外面用门挡着，其中右上及左下是落穴，非常危险，而在上及右下则有着价值相当高的宝石，可以前往拿取。拿好之后，回下方略右的梯子下B1F，在B1F的正上方，有着怪物头子把守，这时候只要武器的LV在14左右，应该就可以打败它，收复宝石矿山，由于有了宝石矿山丰富的资源，使得阿巴隆城的国库收入大为增加，就在这一片国富民安的情况之下，时间悄悄地流逝了150年……。

纪元1251年，此时的皇帝名为希芙（シーデー，皇帝的人选可由玩家自行决定），当然亦继承前代皇帝的所有能力，在王宫大殿右下方的情报室中得到了几个情报：一是最近城中小偷猖狂（若小偷事件已解决则可以不予理会）。二是在东边的所蒙城，住着一名叫做比拉卡的科学家（ヒラガ），他有事要与皇帝相谈。三是在宝石矿山内，又出现了怪物的踪迹，使得国库收入大为减少。就以上三点，希芙决定先前往领近的所蒙城拜访比拉卡，看看他有什么事情要报告的。

在1F决定了同伴之后（一名弓箭手、一名防御力较强者、一名剑士、一名魔法师），便往所蒙城而去，在左下方的屋内找到了比拉卡先生，原来他发明了一架人力风起机，经过希芙试验的结果（选择第一项），实在是不怎么灵光，但是希芙亦勉为其难地收下了（功用如何，尚未查明），离开了所蒙城，接着就是前往宝石矿山。

宝石矿山的景象依旧，一行人来到了原本打倒小头目的地方之后，再继续前进，途中有三只宝箱，可以获得为数不少的金钱，进入最内部之后，果然看见了众多的怪物四处逛动，希芙等一一将其制服，并打倒了位于此处左上方的头目之后，宝石矿山再度地收复，成为帝国

领土的一部分。

冰雪高原

攻下了宝石矿山之后，要记得一件事，就是在宝石矿山的最内部破坏一颗魔石，并取得它的碎片(魔石のかけう)，取得碎片之后，回到迪法路村休息，在村内由左下屋内的老婆婆口中得知2，西南方的鲁顿高原(ルドン高地)内有一个亚克亚湖(アルア湖)非常美丽，于是下一个目标便指向亚克亚湖。

将箭头指向西部两条山脉的中间空白地，就可以发现鲁顿高地，进入此地区之后发现竟然有许多的怪物出没，且等级不低，一方面小心应敌，一方面向左下方行走，在左下方的一个出口处便可以发现亚克亚湖了，但是此地目前并无任何事件发生。离开了这里，再向右下行走，又可以发现一个出口，从这儿，竟然发现了一个村落。

村落名叫做塞高村(サイゴ族の村)，村民告诉主角，由于怪物的阻扰，使得他们无法将村内盛产的农产品卖到外地的城镇，以致于生活困苦，而村名的怪物们，就聚集在东之洞穴中(东のダンジヨン)，既然如此，皇帝决定要前往东之洞穴为村民讨回公道。由大地图可知，东之洞穴位于村子的右侧，进入洞穴中之后，由1F的右上方的楼梯下楼到B1F，再打败位于B1F正中央的小头目，便算是攻略了此地。回到村内，村民非常感谢主角的拔刀相助，休息了一晚之后，有个小孩告诉主角，在南方，有一种名叫蒙(ムー)的动物，那儿有一个它们的集结地，当然这种动物是由人们所饲养的；另在村内的左下方，有一个商人在贩卖海风贝，每支售价1000元，先买下它，以后有用处。

塞高村外下方有一个村落，名叫蒙的越冬地(ムーの越冬地)，村内中央一名红衣男子说，一但南方的那耶路海峡(ナゼール海峡)解冻后，他们便要将动物们迁移到南方，但是由于中途会经过怪物的巢穴，所以不敢贸然行动，希望皇帝能帮忙打退怪物，主角答应了他的请求之后(回答手助けする)，便出村向南前进。南方果然有一个洞穴，名叫南之洞穴(南のダンジヨン)，此地须注意一点，就是地面上的间隔皆以石头所组成，若是看见地上只有一粒石头所挡住的地方，只要用快速行走(按Y钮)便可以跳过去，所以在一进洞之后，便可以在略左下的地方取得2只宝箱；接着由最下方略左的洞穴下地下B1F，再于B1F的左上略中央的地方打败紫色飞行怪物(小头目)，便算是把此地攻略了。注意！在最左上方有一个梯子，若由梯子上去出洞，便是离开了此洞穴，也就是说那里即是出口，而真正的小头目乃是在梯子右边的石头堆中。

收复了南之洞穴之后，先返回阿巴隆城，只要坐在王宫大殿的座椅上，大臣便会出现，询问皇帝是否愿意由国库中支付100万元，作为兴建法术研究所的费用，(这一段会由于年代或国库财务状况的关系，不一定在此时发生，但是有时只要在座椅上坐一会儿，或许大臣就会出现)由于法术在作战时非常有用，故皇帝欣然答应(建设する)，接着再回到蒙的越冬地，由蒙的越冬地往南，在右下方可以发现那耶路海峡，于是主角进入了那耶路海峡，海峡内尽是一片雪景，且滑溜得很，这时主角必须想办法以滑溜的方式滑到最右下方的出口，当然免不了会碰到敌人，此地的敌人很可怕，能逃就逃吧！

由右下方的出口出来，进入了大地图，可以看见一个村落，名叫蒙的居住地(ムーの住み

か)，村内人就是由蒙之越冬地迁移过来的，红衣男子说，南部是大冰原，而东边则有一个古代遗迹，里面透着古怪，出了村后往东，果然有着一个红色 X 字形的标志，那里就是古代遗迹了，进入之后，右左两方可以看见皆有一个楼梯，上楼后由正中央的洞穴进去(其他洞穴皆是死路，纵使有宝箱也是障眼法，一打开便有成群的怪物出现)，在洞穴内的右上方和左上方各有一个钮，先按右上方的钮，再按左上方的钮，便会于洞穴中央出现新的通道，在最内部有一个大巨人，大巨人守护着一个宝箱，宝箱内存放的乃是一把神奇的斧头，若能取到此物会有不少的帮助，当然首先要先打倒巨人，但是巨人相当强，擅长使用水鸟剑及强击等必杀技，所以最好的方法是让大伙先学到闪避水鸟剑及强击的技巧后，再予以致命的一击，不过比举相当的费时，要有心理准备。

取得了斧头、打败巨人后，回到蒙之居住地，却发现村民已经离开，于是主角又回到了蒙之越冬地，在越冬地内的红衣男子告诉主角，村内的小孩及小蒙被怪物抓走，使得大伙忧心不已，出了村子，果然在西南方发现了一个新洞穴(子供と子ムー)，进入洞穴后，发现有着好几个洞，但是这些洞皆是通往出口，只有在左下方的洞穴才是通往地下 B1F 的通道，由左下方的洞穴跳下 B1F，发现上方有三个通道，选择最右边的通道行走，并下 B2F，B2F 是一条横向的通道，通道的上方有着 3、4 个洞穴，那些都是障眼法，真正的通路是位于第 2 及第 3 个洞穴之间的下方，一个肉眼看不到的洞穴，所以只要沿着通道下方走(十字钮按右下走)便可以发现，由此秘密通路又可以来到 B3F。

B3F 是一个宛如迷宫般的地形，出发点是在左上角，而目的地则是在右上角，所以要一边打败敌人，一边往右上方前进，在右上方可以发现一洞穴，进入之后，竟然遇见了七英雄之一的得库(ダンターグ)，由于七英雄已不是昔日传说中的正义之士，这免不了要一阵激战，此人比起巨人有过之而无不及，武器等级若没有在 23 以上，根本毫无胜算，打倒得库之后，在洞穴的内部救出了小孩及动物之子，也因此收复了这片地区。

时间又经过了250年……。

运河要塞

选择了皇帝之后，首先先前往已建造完成的法术研究所，研究所位于城下町的左上方，在所内可以让同伴们学习到各种法术，而在火之研究房内，亦可以花个 50 万元开发新的法术。一切就绪后，便准备前往运河要塞，此地的攻略法不止一种，但因年代的错踪复杂，使得有些方法在当时不一定行得通，此时笔者选择了硬关的方式，在运河城口，选择了强行突破，便和城门的守卫起了冲突，守卫有四人，一但杀死便会再复活，所以将主力全部用于攻击大门，大门的生命力约有 3000 点，只要大门一破，便算作战成功，进入之后是一个草坪，由草坪的正上方大门进入要塞内(草坪大门亦有四只怪物)，要塞内的怪物即多且强，不要做无谓的战斗，直接由左上方的楼梯上楼，再由 2F 的左下方的一间屋内上 3F，在 3F 的下方有一排屋子，进入由右边算来的第二间，里面是小头目，乃是奉了七英雄之一的波翁(ボクオーン)之命把守要塞，可惜此人的能力太差，不一会儿便被主角打败(LV28)，收复了运河要塞，也使得帝国的领土已在西方大陆连成了一直线。

经过了一年……。

根据情报指出，在东岸海的对面，有个名叫卡巴兰特(カンバーランド)的国家，国王名叫哈路多(ハロルド)，他一直希望能和主角见面；另外，由于运河的开通，使得海上交易得以活跃，但是长期以来，海上交易皆由武装商船所独占，旁人不得插手，至于商船的基地，则位于对岸的毛贝鲁市(モーベルム)，根据以上情报，先前往卡巴兰特会见国王吧！

王位继承

由所蒙城(ソーモン)的码头，可乘船前往达可拉斯(ダグラス)，此处即为卡巴兰特的首都，在上方的王城内，会见了国王哈路多，国王对主角表示了热烈的欢迎，国王并问主角是否已见到了他的两个儿女(回答まだ会つてない)，若是尚未见过，则希望主角先去见见他们。长子杰库(ゲオルグ)位于南方的耶拉克城(ネラック)，而次女苏菲亚则位于东边的罗法城(フオーフア)，主角一一见过他们之后，再度回到王宫，国王知道了主角已见过了他的两位子女(回答もう会つた)，便与主角展开了密谈。

密谈的内容乃是牵涉到王位的继承问题，由于国王始终无法下定决心该由谁来继承下一任的国王，大皇子明神武，二女聪慧贤淑，而三皇子多玛(トーマ)则深受人民喜爱，以致于国王心中实在难以选择，主角认为，既然是王位继承，理当由长子接任，(当然长兄のゲオルグ)，当然亦可以此事乃他国私事为由拒绝参加意见，不过如果选择不同，则事件的流程亦会有所不同，这点请注意。

和国王取得共识，决定由长子接任之后，主角便回房内休息，直到深夜，突然传来国王已驾崩的消息，而三皇子多玛亦失去了踪影，这个突如其来的消息倒真令主角吓了一大跳，出了城来到城下町，于右下方的菜园的右边发现了一条密道，由密道而来到了城下的一个小庭园内，只见三皇子多玛坐在草丛中，对于父王的去世伤心不已，这时突然一名士兵来到，他说乃是奉了首相塞夫利多(サイフリート)的命令，特来请多玛回王宫内，并登基为新国王，咦？这情形与主角和国王之间的密谈内容不同，莫非……！？在主角逼问之下，那名士兵终于露出了原形，原来首相害死了国王之后，欲立多玛为影子国王，再挟天子以令诸侯，但此时奸计被主角所看穿，双方便起了冲突，打败士兵之后，主角带着多玛由森林的密道逃走。

森林内敌人密布，主角一心只想保护多玛安全离开此地，所以尽量闪避战斗，经过不算短的一段路之后，总算来到了森林的出口，打倒了出口的守卫之后，来到了长子所驻守的耶拉克城中(ネラック)，这时次女苏菲亚亦已赶到此地，三兄妹对于首相塞夫利多的阴谋痛心不已，并决定予以反击，但是令人担心的是，据密报首相已串通了南方长城以南的怪物们，准备以挖地洞的方式潜进长城以北卡巴兰特地区，如此一来，南北夹击，则他们三兄妹恐怕不久便步上父亲的后路，研究的结果，决定由三兄妹们率领大军攻进达可拉斯(ダグラス)，而主角则负责对付已潜进长城北方的怪物们，商谈结束，主角们踏上了征途。

由长城西门入北长城，(不要进城门)，接着向右走，没多久便会发现一大堆怪物围着一个洞穴四处乱跑，跳进洞穴中之后，在最内部发现了小头目，只要打倒小头目，便算是完成使命，埋好了洞穴，主角们赶紧前往达可拉斯，此时的达可拉斯已被三兄妹所夺下，但是为恶的首相却已带领着残兵逃到了北边的巢穴(サイフリートの砦)，为了彻底打退怪物，主角前往塞夫利多的大本营去讨伐首相。

砦内的敌人多且强，打得主角叫苦连天，好不容易打进了最内部，却发现塞夫利多正要乘船逃走，主角那能容他一走了之，经过了一场激烈的战斗之后，终于制服了野心家塞夫利多，这样一来，不但收复了卡巴兰特成为帝国势力范围，而三兄妹们已成立了圣骑士团（ホーリーオーダー）供主角选择同伴时使用。

时光又流逝了 207 年……。

武装商船

选择皇帝时有一件事说明一下，若是选择了阿巴隆城内以外的皇帝（例如ホーリオーダー），则这时如果到王城 1F 的修练场，找训练阵式的士官，或许会得到另一种新的阵式，根据笔者的试验，阵式可达十种以上，当然，收服的种族愈多，可学到的阵式也愈多，另外在修练的左上方，有三名士兵成一列（有时因年代尚未来到所以没有出现，故改朝换代之后便要来看看）这三名士兵会教主角及同伴们以往所曾学会的必杀技，这对战斗时而言太重要了，故一定要记住来学习。话说选好皇帝之后，大臣便上前报告有关建设帝国大学之事，一但建设了帝国大学之后，便可培育更多的人才，但是大学的建造费相当高，要花上 200 万元，答应了此事之后（此事件同栏要参考国库情形及年代的演变才会发生），接着便是解决武装商船的事件。

首先来到原本运河要塞的地点，此地已改名叫必拉玛（ミラマ），并且正在建造成为一座村落中，用渡船过河之后，由大地图上可以发现东南方的毛贝鲁市（モーベルム），市内全是水手，而下方的码头亦因为商船团的控制而不得任意出港，在最左边的码头上，停泊着一条黑色大船，那便是武装商船，上船之后，在地下船舱中遇见了船长，主角报上了名号，自己乃是帝国的皇帝，要求船长归顺（支配下にはいれ），但船长不服，于是皇帝便将船长杀掉（注意！此地若有不同的选择，便会有不同的流程出现，且流程差异非常大），占领了此船。

站在甲板上的船手区，船便会自动出海，而来到了一处叫做迷路水路的地下河道之中，水路内怪物众多，且支线复杂，较好走的路线是由入口处最左边前进，下去之后左转，左转到无路之后，再往下走，便可以看见右方有一出口，那儿便可通往武装商船的大本营一欧诺村（ヌオノ），上岸后，不必和水手谈话（不然又是一场战斗，浪费时间），直接到最上方的大屋内，在屋内遇见了对方的首领，首领为了求和，同意降伏于帝国之下，皇帝便同意了对方的建议（降伏を认めよう），这样一来，不但改名为帝国武装商船团，成为帝国势力的一部分，而且首领也成为主角的同伴。

美 人 鱼

时光又经过了一年，这一天主角来到了阿巴隆城下町，巡视帝国大学的建造情形，帝国大学位于城下町的左边（若已花钱建造却尚未出现，就再多等几年吧！）在大学内的右上方，主角见了院长，院长表示为了招来更多的学生及培育更多的人才，不如由皇帝本身做起，先加入大学的学生行列，但是要成为大学生，得先通过入学考试，（回答よしわかつた）入学考

试的方法是由院长出题，只要10题中主角答对了六题，便算是合格了(题目不难，即使看不懂用猜或蒙的也能过)，在通过入学考试之后，主角只要过一阵子再来此地看看，便会发现学生多了不少，而且在大学入口右方的屋内，出现了军师的人材，军师对于法术方面的能力很强，所以如果加入同伴，无疑是增加了法术的战斗能力，故不妨一试。

记得所蒙城内的科学家吗？由于比拉玛村内如今仍得靠渡船过河，相当不便，故主角拜访科学家前往比拉玛(ミラマ)村内建造一座吊桥。另一方面，在蒙之越冬地大地图的右上方，可用箭头指出一个名叫南龙奇多的地方(南ロンギット地方)，此处有个多巴村(トバ)，在这里得到了美人鱼的消息。

有一个非常重要的事情要注意，就是如果要解决美人鱼事件，皇帝非男人不可，如果不是男性，就想办法让同伴全灭再重新选择(这也是没法度的事情)，在多巴村的酒馆内得知，对岸一个名叫玛美多(マーメイド)的村内，传说住着美人鱼，但情形不很清楚，另外，多巴村内的右边有一处山岩，岩上有着一个海燕巢(海ツバメの巣)，由于有怪物出没，以致于没有人敢去将它取出，主角听了之后，便决定先去取海燕巢。由村子右边的山路走去，利用树藤的爬行，可于顶处取得海燕巢，取得之后，便由多巴村下方的码头，前往玛美多村。

由玛美多村民口中得知，在酒馆内来了一个美丽的女子，只要一到深夜便会以舞蹈娱乐观众，以赚取金钱，只要和左下方的老人以及酒馆外徘徊的男子多说几次话，天色便会自动暗下来，这时候进入酒馆之中，即看见一名女子随着音乐轻快的起舞，但不一会便消失不见踪影，这样子连续三次，第三次那名女子便会请主角一起跳舞，跳完舞后，她会从酒馆右上方出口离开，主角急急忙忙追上去，在河岸果然遇见了那名女子，原来那名女子乃是人鱼，如果主角还要与她见面，得要有人鱼药才行，但人鱼药要如何取得呢?由村民口中得知，位于村外东北方，住着一位魔女，她有制造各种灵药的本事，于是主角决定前往拜访她。

魔女的居所位于东北方洞穴之中(魔女のほこら)，此地由于有怪物出没，所以要特别小心，在洞内的左上方遇见了魔女，魔女说如果要制造人鱼药，得要1. 多巴村的海燕巢，2. 鲁顿高原的亚克亚湖水，3. 撒巴那(サバンナ)地方的蛋壳(卵のカラ)4. 现金10000元。为了人鱼药，主角开始了另一段旅程。

如今海燕巢与现金都不成问题，首先先从亚克亚湖水开始吧！在亚克亚湖，主角遇见了一名海女，她说若要取得湖水，得拿月光梳子(月光のクシ)和她交换，否则免谈，这可难倒主角了，到底月光梳子在那儿呢？不管它，先找蛋壳再说吧！由所蒙城乘船可前往卡巴兰特下方的史迪夫(ステツプ)地方的玛依路斯村(マイルズ)，出村之后是一大片草原，由草原的最右下方的通路可到达撒巴那(サバンナ)地方，撒巴那共有三个集落，一是左边的西之集落，二是南边的南之集落，三是右上方的东之集落，另外在左下方是比哈拉村(ビハラ)，右边是撒巴那森林(有很多颗大树的地方)，右下方则是撒拉马特森林区(サラマット)，主角们来到了南之集落后，得知东之集落遭白蚁(白アリ)攻击，已经面目全非，而右下屋的村长告诉主角，在右边的撒巴那森林内，有着巨大的蛋卵，于是主角前往右边的森林中。

在森林内果然发现了蛋卵，但是四周却有怪物围绕，打倒了怪物之后，便可顺利取得蛋壳，回到南之集落，休息一晚。第二天醒来，却发现村子已遭白蚁攻击，且在村子中央被白蚁挖了个大洞，于是主角跳入洞中追查(后を追う)，这里的路途非常远，但是很好走，在最内部，主角看见了两个人，他们乃是地底人一毛鲁族(モール族)人，如今被白蚁攻击，已遭受到全灭的危机，主角再继续深入，不一会儿便在一洞穴中发现了大头目蚁后，蚁后看起来颇为

吓人，不过战斗力却不怎么样，以最强的必杀技两三下便解决掉了。

白蚁们由于蚁后的死亡，亦消失无踪，而毛鲁族人也因此获得重生，由于毛鲁族人擅长制作各种奇怪的器物，故主角请求对方帮忙制造月光梳子，毛鲁族人说要制月光梳子必须要有月光才行，便交给主角一个壶（モールのつぼ）用来收集月光，另外呢！还要10000元的工本费（真是死要钱），但是，要去哪儿收集月光呢？对了，阿巴隆城下町的宿屋不就叫满月亭吗？去那儿看看，搞不好就有收获。于是回到了阿巴隆城中。

在宿屋中休息一晚，主角便在深夜起床收集月光，这时果然看见强而有力的月光尽数落在壶内，第二天一早，主角赶紧拿着壶前往毛鲁族人的居住地，果然因此换到了月光梳子（月光のクシ），这时候回到了南之集落，和村长（右下屋）谈话，则因为打败了蚁后的关系，而收复了撒巴那地方，使得帝国领土再度增加，而时间也又过了167年，但如果先解决人鱼事件的话，事情则有所不同，我们先从167年后看看吧！

海之主

公元1885年，原本在比拉玛（ミラマ）造好的桥竟然断了，据村民们说，是由于在海底出现了大黑影的原因，可能桥就是被这黑影所破坏，但是黑影到底是何方神圣呢？明察暗访的结果，发现此事与万利卡（ワイリンガ湖）湖有关，便决定前往当地看看。

由玛依路斯村（マイルズ）的下方出口出去，可由大地图找到下方的万利卡湖，如果此处没有小船停泊，那就由南之集落外左边的比哈拉村（ビハラ）前往亦可，湖内有着可怕的杀人鱼，速度快、等级高，怕死的话最好尽量闪开，在湖的左上方有一些由小石头排列的地方，那儿可以前往一处洞穴，那里面便住着海之主，如果手上有海风贝的话，便可以与它交谈，如果没有，嘿嘿……，那就准备硬干吧！不过海之主的武力超强，生命力估计在30000点以上，所以还是与它交谈的好。

主角询问海之主有关桥梁被毁之事，海之主说那确实是它所为，不过却是无心之过，只因七英雄之一的海怪斯必耶（スービエ）欲杀害它的子女，它在情急之下才不慎破坏了桥梁，主角一听知对方并无恶意，便离开了当地，并且下令重新造桥。

地上战舰

由玛依路斯村（マイレズ）右边的出口出去，便进入了史迪夫地区（ステップ）在这一大片的草丛中，可于左下方发现一个帐篷式的村落，名叫做诺玛特村（ノーマッドの村），村中正为了缺乏药草而忧心不已，村长告诉主角，最近在史迪夫，来了一艘地上战舰，也引来了不少怪物使得大伙儿不能出去采药，希望主角能帮忙打退地上战舰，主角答应了村长的要求（そういう奴らには先制攻击），于是二人一同出村，决定先下手为强。

二人来到了战舰的跟前，正准备做先制攻击之时不料战舰动了起来，二人一见不妙，便先退回村落之中，在村落中，主角和村长想破了头，也找不出一个好办法，正在无计可施的当儿，主角脑中灵光一现，对了，何不去找军师问问看有什么好计策，于是回到了阿巴隆城。在

大学内向军师说明了原委，军师说他有良策可以应付(わかつた・お前に任す)，请主角先到卡巴兰特(カンバーランド)的フオーフアー城等候消息，主角来到了フオーフアー城中，军师已在城内等候，他说他已造好了帝国战舰，准备以帝国战舰来对付地上战舰，主角来到了位于史迪夫(ステツプ)右上方的帝国舰内，军师告诉主角，由于帝国舰的反攻，使得地上战舰的怪物纷纷逃出，并且失去了机动力，这时军师又道，麻烦主角前去会见诺玛多村(ノーマツドの村)的村长，由村长带领主角进入战舰。进入战舰之后，敌人已消失大半，只剩下几名零星怪物。在顶楼，遇见了七英雄之一的波克多(ボクオーン)，此人擅长水鸟剑以及混乱对手的法术，一不小心就会全灭，所以事前要先做记录。打倒了七英雄之一的波克多之后，史迪夫恢复了和平，也成为了帝国势力的一部分。

沙漠之塔

由南之集落(サバンナ地区)外的左下方可前往比哈拉村(ビハラ)，而比哈拉下方的出口则可进入梅路沙漠(メルー沙漠)，沙漠中的怪物能力皆不是很强，但由于在沙漠之中，主角们的生命值会自动减半，所以一不小心就会全灭。进入沙漠之后往下走(途中会有一些看不太清楚的流沙地，请注意)，在最下方中央会看见一座桥，过桥后便进入了迪鲁巴村(テレルテバ)，在村中得到了两个情报：一个是有关移动湖的传说，另一个则是村中的圣塔已被七英雄之一的ノエル部下所占领，由于移动湖之事尚未有更进一步的情报，不如就先攻下圣塔再说。

和村中的村民多谈几次话后，天色便暗了下来，这时有一部分的怪物会从塔中出来闲逛，趁这时候赶快入塔，可以省下一些个打斗的时间，村中塔有三座，先从左、右两塔开，一路上楼，直到了塔顶后，打倒塔顶左下角的小头目，则左右塔便算攻略完成。接着进入中央之塔(也是等天黑了再上塔)，一样是一直上楼，在塔顶的左下方遇见了ノエル部下，它劝服主角成为ノエル的部下，但主角不为所动(それがどうした)，于是双方起了争斗，打败了小头目，村子便恢复了和平，而沙漠也成为帝国的势力范围之一。

回到王宫之中，大臣前来报告，询问皇帝是否愿意花个三、五十万，来训练出一批精兵，皇帝当然欣然充诺(はい)，此后只要出城、入城个几次，便可以在1F往2F的楼梯口，看见两名衣着鲜明的新角色，他们在大剑及枪术上都有相当不错的能力，可以收纳为同伴。

火 山 岛

在サバンナ的右下方，可通往一座大丛林，名字叫做沙拉玛多(サラマツト)，此处共有四条通路，右上通往姆利村(ムリエ)，右下通往大丛林B，下方通往古塔村(エイルネツプ)，左下则可由水池通往大地图。先前往大丛林B吧！

在进入大丛林B之后，会遇见一、两只怪物正在欺负一名女子，若主角上前解救，女子会毫不领情地离开，主角往下走，跳过一个地洞(千万别进去)，在左方的草丛中会发现一艘石船，取了它之后(移动速度会减慢，请注意)，回到丛林中，再由右上方通往姆利村，在姆利

村中有船可通往右上海的大岛—哥姆路岛(ゴムルーン岛)。

乘船到达的地方是岛上的兹奇村(ツキジマ),村中正为火山爆发所苦,由村民口中得知,在村外左边住着一个魔道士,他知道如何能够停止火山爆发,于是主角便前往魔道士的居所一魔道士之砦。在遇见了魔道士之后,魔道士询问主角是否愿意协助他停止火山爆发,主角答应了之后(选择第一个),他便给了主角一件东西(アイスジード),只要将此物放置在火山顶口,便可平息火山,取了此物,主角往哥姆路火山(コムルーン火山)而去。

火山之中遍布怪物,且路途遥远,不过路只有一条,所以没什么迷宫,一路上打倒了许多怪物之后,终于来到了火山顶,由于有アイスシード的缘故,所以可以很快地把火山口给封了,封住了火山口之后,便回去找魔道士,魔道士知道火山口已封,赶紧带着主角前去村中向村长报告这个好消息,村长感谢主角的大力协助,也因此,本岛成为帝国的势力范围。

215年后(公元2102年)……。

平定事故

由情报得知,武装商船发生了情况,有人预谋独立,以至于国库收支减半,而其基地则设于モーベルム。另外得知哥姆路岛上的火山又有了异变,可能会再度爆发,得到了以上的消息后,主角决定前往火山岛。

在兹奇村(ツキジマ)的酒馆中,得知在北方有一个村落,名叫世密欧(ゼミオ),村中的族长有好方法可以对付火山的异常,于是前往北方去找族长。族长的家在村内的正上方,族长对主角们似乎很冷淡。回到了兹奇村中,见村民们皆已经逃离了村内,看来火山已经即将爆发。主角再回到世密欧村,劝族长快离开此地,但族长不愿意,他说若不是火山之中怪物横行,他早就上火山顶疏通火山的流道了,主角一听,便自告奋勇要前去火山顶(では私がやります),族长很感谢主角,在临行前送了一只棍棒(ゴムルーンハンマ)给主角。

到达了火山顶,果然看见有数只怪物把守住火山顶,为了疏通顶口的岩石,必须与其战斗,而且要把岩石击碎(やるぞ),打碎岩石以及打倒怪物后,火山便又回复了原貌。

解决了火山事件之后,主角又来到了モーベルム,在村内左方的屋内,遇见了武装商船的头目,头目说,在对岸的ヌオノ已经被人占领,对方似乎是七英雄的手下,若想收复ヌオノ,必须由海路或是陆路前往,主角选择了海路的迷路水路,于是乘坐了码头的武装商船,由迷路水路进攻。

迷路水路的地形与上次不变,只是敌人的能力又增加了。来到了ヌオノ之后,就看见在码头附近的通路被怪物挡住,而此地的首领即是七英雄的海霸主スービエ的手下,打倒了通道上的怪物之后,来到上方的屋中,经过了一番打斗,那名首领见大事不妙,连忙由屋中右方的密道逃走,主角见状随后追去,只可惜慢几步,被他由地下水路乘船逃走。虽然对手逃走了,但是却也因此收回了此地,恢复了以往的和平。

沉没之塔

由サラマット丛林的下方而去，可来到古塔村(エイルネップ)。村民告诉主角，他们的女王被困在塔中无法脱困，请主角前去解救，另外在林中右上方有一座神殿，若是没有女王的命令，谁也不敢进入。主角先进入塔中，由楼梯上到顶楼，再由顶楼的左方的楼梯下楼，一直来到1F，在1F的中央果然遇见了女王，女王对于主角能来到这里感到高兴，她又告诉主角，如果可以的话，不如去神殿看看。离开了塔中，主角便往神殿而去。

神殿的中央有一只大怪物，名叫守护神，打倒它之后，便由2根神柱之间来到一个地点，由于神殿之中的移动皆是利用神柱，而真正的路却只有一条，所以当遇到有几根神柱的地方时，不妨先记录下来，若是走错了再按重来即可。在内部打倒了小头目，便可以看见之元空间的幻影，它告诉了主角沉没塔的所在地。

沉没塔位于サラマット丛林的中央，在一个水池的上面，必须通过水池才能到达。看见沉没塔后，跳过水沟，并由右边的门入塔。进入之后，由左上方的密道(肉眼看不见)下B1F，B1F是一个悬空地带利用路上突出的绳索绕到中央的楼梯下B2F，此时先不要下楼，打倒眼前的二名看守门的怪物后由左边绕到右上方，此地有三个排门，第一排打最右边的蛇怪，第二排打最左边的史莱姆怪物，最三排打最右边的怪物，打完后绕到左边，由密道下B3F。在最底层终于见到了女王，打倒了水龙怪后，ロックブーケ，打倒她之后，她似乎有着什么秘密要说，可惜话尚未说出口就已经死了，打倒了七英雄，此地也顺理成章成为帝国的势力范围。

158年后(公元2261年)……。

情报显示，南隆奇多海(南ロンギット)出现了大风暴，使得人民苦不堪言，于是主角前往多巴之村(トバの村)，在酒馆中右上方的女子说，大风暴乃是沉没船的亡灵在作怪，只要打败亡灵，便可平息风暴。而要进入沉没船，非得要有人鱼药不可(人鱼药的取得方法前面已有说明)，带了人鱼药之后，便由大地图中进入沉没塔。

不息海洋

使用人鱼药后即可潜海，在最下方可以看见沉没船，由沉没船的破洞之中进入，进入后由入口的下方下楼，下楼后可以来到一排走廊，由左2的房间再上楼，上楼后再由此处上方的楼梯下楼，下楼后向右走到尽头，尽头有一个楼梯，上去后来到海底，再由左下方的破洞入船，此地的船舱中可以看见亡灵，打倒亡灵后便自是完成了任务。

回到多巴之村，酒馆女子说沉没船虽然已经攻略完成，但是南方的ナゼール海峡仍有怪物作乱。

一年之后，主角再度来到多巴村，要求船夫载他到冰海处去解决怪物，但船夫不敢前往，只愿意载主角去モーベルム，要主角坐武装商船前往冰海。进入冰海之后，由冰海左下方的通路可以进入内地，在内地，遇见了七英雄之一的海霸主スービエ，打倒了他，收服了冰海地区。就这样，又经过了53年，来到了传承法界限时代。

此时的主角就是当初玩家自行设定的皇帝，也就是说，这名皇帝若是死亡，后面将无皇帝可继承，游戏便告结束。主角刚刚继位后，大臣即送上了状纸，说当年第一个被雷翁之子打败的七英雄クジンシ一已再度复活，并且在封印之地等着主角前去送死，主角得知上事大力震惊，难道七英雄竟是不死之身？这时候魔女（当年与雷翁相会的那名魔女的后代）出现，她告诉主角，七英雄虽是不死之身，但是只要打倒它们元神，便可以彻底杀死它们，只是若要打倒元神，必须与它们七人的合体决战，其困难度可想而知，如今之计，只有加强自己的战斗力，以应付这最后的一战。

浮 游 城

进入封印之地，由入口上方的楼梯下楼，来到封印地的地下，这儿有着一片浅水，由左下方的楼梯下 B2F，顺着路一直前进（途中敌人众多，不易对付），在最内部遇见了死而复生的クジンシ一，他先派出了三名怪物来对付主角，等到消耗了主角不少体力之后，他才亲自出马，对付它的方法很简单，只要防止他的一击必杀技（ソウルスティ一ル）便可以轻易打倒它，至于防止一击必杀的方法，则在阿巴阪城中的训练场可以取得（体术技中）。

打倒它之后，来到沙漠中的迪路村（テレルテバ），村中的右边有码头，可乘船前往东边的尤洋村（ユウヤン），这儿充满了古典的日本味，在这儿得知，此处是由乔多城所管辖（チヨントウ城），另外，全国的军事防卫则由北方的良城（リヤンシヤン）所负责，主角先前往乔多城，在城的最内部遇见到城主，但城主看见了主角却一声不响地将其赶出去，原来城主此时正与北方的哈克罗（ハクロ城）进行战争，而帝国到处攻击掠地之事也略有所闻，如今帝国皇帝已来到此事，是否意味着帝国已决定将此地攻下呢？商量的结果，城主决定与哈克罗城合作，打倒帝国，虽然朝中老臣不断地反对，但城主仍坚持已见。

主角又来到了由老臣所管理的良城（リヤンシヤン），在右上方的屋中与老臣相会，老臣对于与帝国为敌深感无奈，但既然城主已经下令，他也只好遵守命令。回到了乔多城，城中已遍布了来自哈克的怪物士兵，一路打到了城主的房内，老臣上前要求与主角一对一决战，可惜年老力衰，终究敌不过年轻力壮的主角，城主见大势已去，只得要求主角不要伤害他的子民，而他自己则愿意流放到外国，当然主角答应了他的要求（许す）。

这时再回到良城，在老臣定的最内部遇见了老臣的孙子，他告诉主角，哈克罗的首领很有可能便是七英雄之一，于是主角赶紧往北部的哈克罗进军。哈克罗城面积广大而且怪物众多，由城内绕到城外，绕了好几次才见到了首领指派负责管理城中的小头目，打败了小头目之后，首领现了身，却告诉主角要打败它是没有希望的，只见整城在一瞬间竟已消失无踪，原来已升上了天空，成了一座浮游城。

由大地图可看见浮游城位于乔多城的上方，但是要如何方能进入呢？对了，就使用人力风起机吧！只要拿了人力风起机，再来到乔多城门口，它便会载着主角飞上浮游城，但有一点要注意的是，只要一上浮游城，除非全灭或是打倒首领，否则是无法返回地面的。城中的敌人个个能力超强，且为数众多，尤其中途所遇到的巨龙，更是具有首领级的攻击力，所以能逃就逃，且要不断注意技力和术力的残存量，以免发生意外。

此地的首领乃是七英雄之一的瓦古那斯（ワグナス），他乃是七英雄中最强的一人，所以

在决斗前要记得先记录，遇见它之后，它会给主角三条路走，前面两个是相同的结果，就是与其战斗，最后的'もう归る'则是逃回地面的ユウヤン城，只是好不容易来到了此地，又怎能轻言放弃呢？若是能打败瓦古那斯，则距离最后的决战，就已不远了。

大冰原决战

回到了阿巴隆城，可怕的事情发生了，整个城中除了主角五人之外，竟全都变成了怪物，这可如何是好呢？还记得阿巴隆城的地底城吧！由法术研究所或是帝国大滨楼梯皆可前往地底城，然后由地底城最右上方的洞口进入，可来到古代地底墓园，在墓园的右上方，有一块由两只怪物把守的墓碑，由那儿可以再深入内地，在内地里发现一只蚁后，比起在南之集落遇见的那只可是有过之而无不及。当然，打败了它，阿巴隆城便可以回复和平了。

和平之后的阿巴隆城，接到了大臣的急报，在海峡南方，蒙的居住地（ムーの住みか）的下方，有一个大冰原，冰原上集结了数以千计的怪物们，那里便是七英雄们元神的所在地，也是最后的战场。由大地图进入大冰原之后，由最右下方的洞穴中，乘坐石柱进入冰原的地底，此处的自然现象极为诡异，而怪物的种类也是尽数出笼，在这里，有着最后一名七英雄，以及七名英雄的合体大怪物，里面之华丽不在的话下，不过要有心理准备，它们可没那么好对付，能否观看到精彩的结束画面，就看你们的手气如何了。

后　记

由于本游戏是属于不受事件发生前后影响的自由方式演进，因此在攻略上常常有不知从何打起的感觉，根据笔者询问其他已攻略过的高手得知，每个人的攻略次序、领土大小以及结果都有一些不同，所以，若玩家自认为自己的方法较好，不妨自己打打看，或许会得到更多的乐趣，你认为呢？下次再见！

(THE END)

斩 III

完全攻略

历史背景

西元1243年(天文12年),葡萄牙的商船漂流到了日本九州的种子岛,造成西方火枪的传入,从此以后,铁炮文化在日本开花结果。长崎商人如国友等人,根据外来的火枪加以研究并如法制造、大量生产,更加速了铁炮在战国大名间的流传与应用。

铁炮火枪的使用,也直接影响了日本自古以来的战法。在火枪出现以前,战争部队一直是以步兵与骑兵的组合为主,双方交战也是以白刃战决胜负。火枪出现之后,部队开始有了铁炮队的编列,且交战时铁炮队的运用往往能给与对方极大的伤害。等于说火枪改变了战争原有面貌。

西元1550年,天下大乱、各地群雄割据,京畿的将军已无实力控制各在大名、土豪。在这个时代中,大名与家臣、父亲与儿子间已无信任可言,只要其中一方露出破绽,家臣随时可以取代大名、儿子也可以取代父亲,以下克上的风潮正在这个时代中弥漫着……。

操作方法介绍

〔十字钮〕:指令视窗或战略地图中游标的上下左右控制。

〔选择钮〕:在战略状态中,按下选择钮,此时会出现游戏机能设定视窗。设定项目有:背景音乐切换、他国战斗画面切换、西历系统切换、游戏储存、进度叫出以及游戏中断。

〔A钮〕:战略指令的决定、行军部队的行动决定使用。

〔B钮〕:战略指令的取消、指令视窗的关闭使用。

〔Y钮〕:在战略地图中,按住Y钮再配合十字钮的上下左右,可以加速地图视窗的移动。

〔L钮〕:在战略地图中,按下L钮可以将地图视窗缩小,此时可以一览全国势力范围。

〔R钮〕:在战略地图中,按下R钮可以将地图视窗扩大,此时可以观看各别城池。

〔X钮〕:在战略地图中,先将游标移动到某一城池,再按下X钮,这时可以看见此城的状态视窗。视窗中显示:城主、士气、兵数、兵质、商业、石高及铁炮数等等。若在行军画面时,则可显示部队状态、武将情报等等。

游戏使用方法介绍

本游戏最多可以两人同时进行。在刚开始的游戏视窗中，玩家可以选择一人玩或是二人玩，最下面的选项则是叫出游戏进度继续游戏。

一人游戏场合：

若玩家选择一人玩，则在战略画面中，玩家的势力范围会以红色表示。

二人游戏场合：

若玩家选择二人玩，则在战略画面中，第一位玩家的势力范围会以红色表示；第二位玩家的势力范围则以青色表示。

游戏时代选择

本游戏共有两种游戏时代供玩家选择，兹介绍如下：

时代一群雄的光芒

登场大名一览表：(时代一)

大名	本处地	大名	本处地	大名	本处地
南部晴政	陆奥	神保长职	越中	尼子晴久	
伊达晴宗	陆中	甫山义续	能登	毛利元就	安艺
最上义守	出羽	齐藤道三	美浓	大内义隆	长门
芦名盛氏	陆前	北甫晴具	伊势	长宗我部国亲	土佐
长尾景虎	越后	浇井久政	近江	河野通直	伊予
佐竹义昭	常陆	足利义藤	山城	大友义鉴	丰后
宇都宫广纲	下野	三好长范	河内河泉	龙造寺隆信	肥前
上杉宇政	上野	本愿寺证如	纪伊	伊东义祐	日向
结城政胜	下总	波多野晴通	丹波	相良晴广	肥后
里见义尧	上总安房	小寺政职	播磨	岛津贵久	萨摩
北条氏康	相模伊豆	一色义幸	丹后若狭	朝仓延景	越前
武田晴信	甲斐	山名祐丰	但马	松平元康	三河
今川义元	骏河	宇喜多直家	备前	织田信秀	尾张

开始年数:西元 1550 年春

这是一个以下克上之风潮流行的时代。在此时代中,各地的大名、土豪正蠢蠢欲动,准备推翻当时的幕府取而代之。他们都有一个共同的目标:扩张势力、天下统一。

时代二　霸权的行方

开始年数:西元 1600 年春

此时正逢日本最有势力的关白一丰臣秀吉死后的状态。秀吉死后,其座下的势力分为两大派,究竟谁可以取得霸权、夺得天下人的宝座呢?

登场大名一览表:(时代二)

大　名	本处地	大　名	本处地	大　名	本处地
南部利直	津　轻	中村一忠	骏　河	加藤清正	肥　后
伊达政宗	米　泽	池田辉政	尾　张	岛津义弘	萨　摩
最上义光	出　羽	筒井定次	伊　势	小早川秀秋	筑　后
上杉景胜	会　津	石田三成	佐和山	丰臣秀赖	河内大和
崛　秀治	越　后	前田利长	加　贺	织田秀信	美　浓
佐竹义宣	常　陆		出云隐岐	织田信包	丹　波
蒲生秀行	下　野	毛利辉元	安　艺	大谷吉继	越　前
德川家康	武　藏	长宗我部盛亲	土　佐	细川忠兴	丹后若狭
结城秀康	下　总	藤堂高虎	伊　予	生驹亲正	阿　波
里见义康	上总安房	黑田长政	丰　后	宇喜多秀家	备　前
山内一丰	三　河	锅岛直茂	肥　前		
浅野幸长	甲　斐	真田昌幸	信　浓		

游戏武将的选择

在游戏武将选择方面,共有两种选择方式:一种是由真实的武将中选择一个进行游戏;一种是玩家自行设定武将资料(也就是虚构的角色)进行游戏。

实际武将的选择:由全国的大名(武将)中选择一人进行游戏。

虚构武将的作成

有一代目、二代目、三代目的作成。此三人间可以是"亲子"、"兄弟"间的血缘关系之结合。在游戏开始时,玩家是以浪人的身份开始进行游戏。又武将的作成可设定的项目有:年

龄、颜、命名、能力值、家纹、居城等六项，兹介绍如下：

〔年龄〕：作成武将的年龄决定。画面左表示武将年龄数值，以十字钮的上下来调整武将的年龄大小增减。设定完毕之后，以 A 钮决定离开。

〔颜〕：作成武将的面貌决定。画面右方的视窗中，上段部分显示"目鼻"、中段部分显示"轮廓"、下段部分显示"口"。玩家可以十字钮左右来选择不同样式的五官组合，决定好之后再以 A 钮确定离开，若不满意的话可再按 B 钮取消，最后确定的面貌会在左方视窗中显示出来。

〔命名〕：作成武将的姓名决定。姓氏与名字的部分各有四个文字可以设定，也就是最多可以取八个字的姓名。姓名中汉字的选择是以其第一个读音来找寻日文字母的发音，选择完毕之后再以 A 钮确定离开。

〔能力值设定〕：作成武将的能力值决定。画面右方的视窗中显示可以设定的各项能力值，共计有：统率、合战、政治、工作等四项，最下方的是可以使用的总数值。当上方的任何一项能力值数值调高的话，其下方的还可以使用的总数值就会降低，一直到总数值完全用光为止。当数值决定之后，画面左方的视窗会显示出此名武将各项能力值，若玩家觉得不满意的话，可再按 B 钮取消，最后一切都决定之后，再按 A 钮确定离开。

〔家纹〕：作成武将的家纹决定。画面左方的视窗中会显示各种家纹花样，玩家可以十字钮的上下来选择自己喜爱的家纹，决定之后再以 A 钮确定离开，若不满意再以 B 钮取消，重新选择。

如果电脑所展示的家纹花样全部都不符合玩家要求的话，玩家可以选择"家纹作成"一项。在作成画面中，以十字钮的上下左右来确定游标的位置，A 钮确定点的出现（家纹花样是由点画面构成的），X 钮取消点的位置。当家纹花样画成之后，再以 A 钮确定离开。

〔居城〕：作成武将的居城决定。玩家可以在全国势力分布图中，找寻其中一座城池来作为自己的居城。以十字钮的上下左右来控制势范围的移动，再以 A 钮决定居城所在。当决定之后，玩家所选择的国家城名、大名、国家状态会以视窗表示出来。

当以上六项全部确定之后，玩家就可以选择"实行"一项开始游戏。玩家所作成的武将，在游戏最初是以浪人的身份开始进行游戏。

游戏的储存、取出及中断

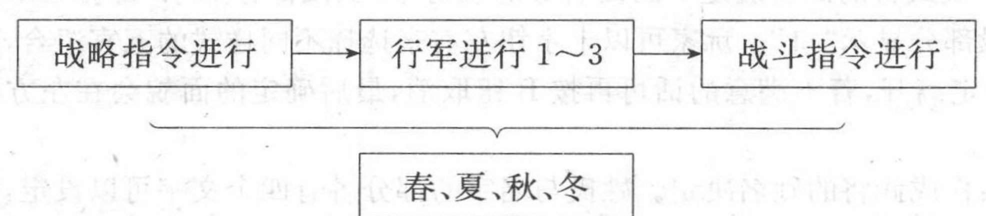
〔储存的方法〕：当玩家进行游戏到某一进度，想要结束并储存此进度时，可在战略画面中按下选择钮，这时会出现机能设定视窗。视窗中的セーブ选项就是储存游戏的指令，玩家只要以 A 钮决定即可，相反的，若玩家想要取消指令则以 B 钮离开。

〔取出方法〕：若玩家在进行游戏的途中，想要叫出以前的记录游戏的话，同样的可在战略画面中，以选择钮叫出机能视窗画面。视窗中的ロード选项就是叫出游戏进度的指令，玩家只要以 A 钮决定即可，若要取消指令则以 B 钮离开。

〔终了〕：若玩家在进行游戏的途中，想要直接结束游戏时，可在战略画面中，以选择钮叫出机能视窗画面。视窗中的中断选项就是结束游戏的指令，玩家只要以 A 钮决定即可。结束后电脑会问玩家：是否要继续进行游戏？若不要的话，玩家即可将游戏卡匣由主机插槽中拔起，如此卡匣内的记录资料较不会流失。

游戏的基本进行

基本流程介绍：



游戏的基本进行是随着一年四季：春、夏、秋、冬的周期性转移，同时进行着战略、行军、战斗的指令。在每个季节初会依照地域性的不同，发生各种游戏事件，而每当秋季来临时，就可以因米粮收获的事件增加稻米量。

各种身份介绍：

大名：国家的领导者，以现在的地位来看，相当于公司的社长、董事长之身份。拥有领土内最高的权限，并管理着各种阶层的下属。

一门：与大名有血缘关系的武将。除了在游戏开始时就已经是一门众的武将之外，大名也可以借着将家姬嫁给重臣，使得重臣晋升为一门。

重臣：在大名旗下的武将中，担任重要位置的家臣。除了在游戏开始时就已经是重臣的武将之外，大名也可以视情况将寄骑身份的武将晋升为重臣。

寄骑：在大名旗下的武将中，担任次于重臣位置的武将。若寄骑身份的武将仕官成功的话，就可以晋升为重臣的阶级。

浪人：在大名的领土或势力范围之内，尚不从属于任何大名的武将。此时大名可以将他们招揽为旗下武将并予以职位任用。

* 以上所介绍的各种身份地位，其阶级高低由上至下依介绍之先后顺序排列。

地图构成介绍

势力分布图：

在战略状态或行军状态中按下START 钮，这时会出现全国的势力状态分布图。每一个势力会以不同的颜色和邻近势力区分。玩家可以十字钮选择想要观看的国家，再按下 A 钮或 X 钮来看此国家内的武将情报。若玩家是选择二人同时进行游戏，则第一位玩家在地图中会以红色表示，第二位玩家则以青色表示。

战略地图：

指在平时战略状态或行军状态中所显示的地图。与全国势力分布图比较之下，战略地图的显示较细致，它还加上了地形及城池的表示。若玩家想要观看某一城池的情报，则可将游标移动到城池上，再按 X 钮即可查知。此外，在战略地图中也可以进行部队的移动。

战斗地图：

只有在敌我双方处于战斗状态时才会出现。地图上的移动单位是以六角形蜂窝状之方格表示，自军和敌军的部队及可移动的范围也会以颜色显示出来。

游戏胜利条件：

若玩家在进行游戏时，达成了以下任何一项条件就算破关。

单独统一：玩家所选择的角色完成了天下的统一，取得全国的支配权。

婚姻统一：玩家的势力及其婚姻势力支配了全国，或者是玩家势力的总石高达到最高值。

同盟统一：玩家的势力及其同盟势力支配了全国，或者是玩家势力的总石高达到最高值。

任命统一：玩家只要符合以下两个条件，则朝廷就会任以玩家成为天下的霸主。

1．总石高到达了4000万石以上。　　2．取得了山城国的支配权。

＊若玩家拒绝了朝廷的任命，则游戏会继续进行。

从属胜利：玩家所跟随的大名，其完成了天下统一。

游戏败北条件：

若玩家在进行游戏时，遇到了以下任何一项条件就算游戏结束。

生存败北：玩家在进行游戏途中，其他国家达到了胜利条件中的任何一项：婚姻统一、同盟统一、他国的总石高到达最高值等。这时玩家就算竞争失败而游戏会自动结束。

死亡败北：玩家所选择的角色不幸死亡。或其担任大名时，其继承次数已经超过三回（也就是每个国家只有三次大名死亡的机会，若第四位大名也死亡则游戏自动结束。）

日本灭亡：也就是玩家的游戏进行时间过长，以下是两个时代中各自的时间期限。

时代一：庆长4年（西元1600年），此时已经到达了时代二的开始年代。

时代二：宽永19年（西元1642年），这时后的日本已经完成统一，游戏会自动结束。

大名死亡后的继承介绍

每一位大名在以下三个场合中可能会遭遇死亡：

第一个是寿命过长。第二个是遭遇敌国派来的武将暗杀。第三个是在战斗画面中不幸战死。若大名在上述的任何一个条件中死亡的话，则玩家可以在其配下的武将中选择一个做为继承者，此时游戏方能继续进行。但要注意：玩家最多只有三次大名死亡的机会，若第四位继承者也死亡，就无法再进行大名继承了。因此玩家在选择继承者的时候一定要慎重决定，以免造成游戏提早结束。

若玩家在游戏中的身份是一门、重臣、寄骑或是浪人的场合，则此角色死亡之后游戏就会自行结束，没有所谓继承者的制度。

行军指令介绍

在行军状态中，共有下列五种方式的移动方法。玩家若要攻击其他敌对国的城池，首先

就要选择其中一项作为行军方式。

国内移动：在交战势力（或是与玩家呈断交状态的国家）以外的他国势力移动。目标是朝着交战势力的地域之内之范围。

通常移动：在军队中的大将所能移动的势力范围内移动。目标是朝着交战势力的地域之内范围。

渡海移动：在部队要渡海时才会采用，但是要符合以下两个条件才能够实行。

1. 海贼众与自身的友好度及本身的水军合计数值到达 10 以上。

2. 部队必须移动到海边与海相邻。

＊若要提升与海贼众的友好度，玩家可以外交指令中的使者派遣来向海贼众示好。

军团解散：将编成的部队予以解散。若玩家第一次解散了部队之后，可以再一次编成部队。只是每当编成一次部队，就要再耗损一次金钱，这是玩家所要特别注意到的。但是玩家也可以借着解散士气值低的部队，让其士气再慢慢回升。

移动回数：即行军状态中，部队可移动的回合数，此数值和编成军队的士气值有很大的关系。在士气值高的场合中，通常可以在数回合里连续行军，反之，若士气值低的部队则只能在一回合里行军一次。

士气值：影响部队作战结果的数值。士气值高，往往数目少的兵力也能战胜数目多的兵力。士气值会随着部队的行军及战斗耗减，战斗完毕之后，可以让军队回城中解散再将士气值回升。

俸禄：也就是大名给与旗下武将们的薪水。俸禄高的武将其忠诚度也会跟着提高。忠诚度高的武将其执行命令也较容易成功。

商业：城下町的商业发展度之数值。数值愈高，则此城的收入也会跟着增加。

石高：国家势力范围内的米粮收获量表示，也是武将们的俸禄来源。石高值愈高，才有能力付给武将高俸禄，也才能提高武将的忠诚度。

住民感情：住民对城主的忠诚度表示。若此项数值太低的话，则容易发生暴动事件（也就是暴民叛乱）。玩家可以借着实行内政指令来提高住民的感情。

兵质：国内领土中的住民，其士兵的资质表示。若领内有兵质高的地区，则可以在其地区内征召到士气值高的士兵。

战略指令解说

〔内政〕：执行内政方面的指令，可以稳固自己的势力范围，并且安定国内的成长。例如土地开垦、商业投资等等，都会增加住民的感情数值。尤其是每当战争结束之后，一定要赶紧实施内政来恢复国力，以免让其他势力趁虚而入。

本处变更：变更大名所处的居城位置。当大名拥有两个以上的国家时，就可以搬离原先的居所，再迁移到其他的城池。在变更本处地时，首先要将迁移目标的原任城主解任，然后再执行本处变更。

土地开垦：对领内的土地作农业开垦，可以提高国家石高及住民的感情。

商业投资：对领内的商业都市作投资行为。若城内的商业度增加的话，则国家每个月的收入也会跟着提高。

修复工事：对城池作修复的工作，可增加城池的防御度。防御度愈高的城池，则敌人在城池时会较难攻陷。

城廓增筑：对城池作扩建的工作，可加大城池的规模。规模愈大的城池，则在笼城战中可支持的 时间就愈久。

〔外交〕：执行外交方面的指令，可以减少战争时的阻力。同时，在遭遇其他势力入侵时，也可以寻求援助势力。因此，外交也是平常战略中重要的一环。游戏中自身国与他国的外交关系共有四种类型，兹介绍如下：

1．同盟关系：两国间结为同盟，其敌人目标一致。当其中一方遭到侵略时，另外一方有义务要出兵援救；或是一方要出兵作战时，另一方也要出兵加入。

2．婚姻关系：由政治婚姻或是血缘关系所结合的亲戚同盟，双方之间呈友好关系，同时也可互相帮助。

3．亲交关系：即两国之间呈普通的友好关系而已。

4．交战关系：两国间呈敌对状态。在此交战关系之下，其中一方很可能随时会向另外一方进攻。

指令种类	实施内容
和睦交涉	与呈交战关系的敌对国家谈和，并恢复两国之间邦交。
国交断决	破弃与他国的婚姻以及亲交的关系，并从此双方呈敌对状态，在行军场合中也无法再借道而行。若原本和自身国家结为同 盟的友国与敌对国同盟，则旧有的同盟协定就算无效，且原本的友国也会变成敌对国。
共同作战	在同盟关系之下，为了对付共同的敌人或是抵抗敌人的侵略，双方互派援军共同作战。若是双方共同的敌人被消灭了，则以和睦交涉的方式所结合的同盟关系会自动解除。
臣从要求	以高姿态对其他弱小国家要求加入自己的同盟。在行军作战时可强制要求从属国出兵加入部队。
政略结婚	对呈现亲交关系的国家，将大名的家姬嫁过去做为政治婚姻，可巩固亲交并提高双方的友好度。
使者派遣	对呈现亲交、同盟、婚姻关系的国家派遣和平使者，对于双方之间的友好度也有帮助。
朝廷寄进	对朝廷进项物品，可提高大名在诸候间的威信，威信值的高低会影响其外交指令的成功与否。威信度高的大名，往往实行外交指令较易成功。

〔谍报〕：战略工作中情报收集，对于战争的影响非常重要，所谓知已知彼，才能百战百胜。平常就要对敌方武将的情报资料多加探察，对于可利用的敌将才能进行说服工作，除此之外，也方便进行敌将之暗杀行动。

指令种类	实　施　内　容
情报收集	对其他国家作情报收集的工作。除了可以探知对方的情报之外，也可以提升自身国家的情报力。
离间工作	针对他国的大名与武将之间，在其国内散布君臣不合的谣言。除了可以降低其武将的忠诚度之外，还可以促使武将谋反事件发生，也可以拉拢对方武将成为我方部下。
武将调略	说服他国的武将成为我方的部将。若调略成功的话，则对方武将会投奔自我方大名的本处地要求加入。
武将暗杀	对他国的武将进行暗杀行动。此项指令并不容易成功，除非玩家所派执行命令的武将能力值很高，否则最好不要轻易执行。

〔征兵〕：若要行军作战则必须就要有部队，因此玩家在平常的战略工作中就必需要实施征兵。在征兵之前所不可或缺的就是金钱，而每一种兵源所需要的钱数并不相同，玩家可以斟酌自身国家所持有的金钱量来决定加强哪一种武力。

兵源种类	兵　种　内　容
兵　　士	军队编成中最基本的兵种，若要行军作战，则兵士是绝对不可以缺少的。每征召一位兵士就必须花掉金钱10才可征召。
铁　　炮	即铁炮部队的编成。若要编成铁炮部队，则必须购买铁炮才可以执行。玩家的金钱数必须要在10～250之间才能购买一支铁炮。
水　　军	即建造船只成立水军，玩家的金钱数必须有30才能制造一艘战船。同时，玩家也必须拥有船只才能执行渡海的指令。

〔编成〕：即军队的编成。编成的军队数目，最大可以达到四军（每一军中最多可以拥有八个部队，也就是说一个军队最大可以拥有三十二个部队）。军队的领导者共有八名武将在内：包括总大将一名及另外七名武将。在军队的编成中，首先要决定军队的总大将，决定之后再逐一选择参加作战的武将，一切领导者选择完毕之后就可以开始分配部队士兵了。先分配各个武将所领有的兵士数，再分配其铁炮数，要注意的是兵士数加上铁炮数所需的金钱是否足够？玩家必须视自身国内的金钱总数衡量。

〔人事〕：指大名对旗下武将们的人事调动，例如调升武将阶级、调整武将的俸禄、解雇某位武将等等。对武将们作人事调动会影响其忠诚度的增减变化。

指令种类	实　施　内　容
重臣缘组	将大名的家姬赐与重臣，使原本担任重臣的武将成为一门众。与大名有姻亲关系的一门较不会有谋反的行动发生。
重臣任命	将原本担任寄骑的武将，任命以重臣的职位，可以说是对武将升职。被升职为重臣的武将其忠诚度也会跟着增加。
城主任命	若大名除了本处地的城池以外，还拥有其他的城池，则可以在其旗下的一门或是重臣之间，选择一位武将任以城主的职位管理其他城池。

指令种类	实　施　内　容
城主解任	将原来的城主解任，这时可再派其他的武将上任。若大名想要改变本处地时，必需先要将迁移目标的城主解任后才可变更。
俸禄加增	即增加旗下武将的俸禄。俸禄增加的武将其忠诚度也会跟着提升。
武将追放	即解雇放逐大名旗下的武将。遭追放的武将会回复为浪人的身份，并且会在各国间游走寻找出仕机会。
武将移动	将原本居于某城内的武将移居到其他城池。武将们可移动的城池仅限于大名势力范围内的城池。

〔谋反〕:指担任一门、重臣、寄骑其中一种身份的武将对其城主(大名或是一门)起兵叛变。若谋反成功的话，则可以取代城主原有的势力进行游戏。

〔休养〕:指担任一门、重臣、寄骑、浪人其中一种身份的武将暂时休息并停止执行任务，可以延长此名武将的寿命。

〔出奔〕:指担任重臣或是寄骑身份的武将，背叛其大名逃亡别处。若武将出奔之后则会恢复为浪人的身份。

〔志愿〕:指担任一门、重臣、寄骑其中一种身份的武将对其城主(大名或是一门)表示志愿担任某一种任务。任务种类有内政、外交、谍报、征兵等四种。

〔改名〕:指担任一门、重臣、寄骑、浪人其中一种身份的武将更改原有的名字，另外换新的姓名。

〔移动〕:指担任浪人身份的武将在各国间游走。玩家可在各国间移动，一直到找到适合的城主或大名为止。

〔仕官〕:指担任浪人身份的武将向其所属的城主要求任官职。若城主答应任官的话，则此名人可升职为寄骑的身份。

〔锻炼〕:指担任浪人身份的武将锻炼其能力值。这是除了执行任务之外可以增加武将能力值的方法。

〔终了〕:即一切指令选择完毕，可以结束离开了。

战斗指令解说：

〔全体〕:指全军的一体行动，共有以下五个指令项目。

全军突击:全军向指定的目标做自动攻击。是最基本的攻击方式。

全军包围:全军朝着敌城做包围行动，在攻城战时可以下达此项指令。

全军待机:全军在战场中做待机行动，等待下一回合的命令。

全军退却:全军在战斗状态中退却。下达此项指令时要小心敌军的追击。

全军笼城:全军守住城池做笼城战，防御敌军的各种围城攻击。

〔移动〕:部队朝着敌军移动。当队伍移动到敌军邻侧时，就可自动展开战斗攻击。

〔铁炮〕:可在铁炮的射程之内(铁炮队的正前方三个方向)，对敌军展开炮击，通常可以让敌军造成极大的损伤。要注意的是在下雨或下雪的天气中无法使用铁炮。

〔包围〕:将敌城包围起来做攻城战。只有在部队邻近敌城时才可实行。若连续下达包围指令，则可以下降城内部队的士气值。

〔计略〕:对敌军实行计谋,只有在与敌军邻接时才可实行。共有以下六个指令项目。

士气下け:减低敌军的士气值,可加强我方部队的攻击力。

城廓破坏:在攻城战中,对敌城做破坏的工作。可降低敌城的防御度。

烧讨ち:在攻城战中,对敌城做放火攻城的行动。可利于敌城的陷落。

挑拨诱引:对敌军做挑拨的工作。可迫使敌军做强制的迎战行动。

足止め:以计谋诱使敌军不再向前移动,可遏止敌军的攻击速度。

武将调略:对敌军武将做调略的工作,促使敌军撤兵返回。

〔投入〕:将大将的部队士兵补充到其他武将的部队。若要执行投入指令必须符合以下两个条件:

1. 被补充的部队士兵数,必须是大将部队士兵数的一半以下。

2. 被补充的部队士气值,必须比大将部队士气值还低。

〔攻城战〕:这里指的是处于防御一方的部队行动。

全体:一共有全军突击、全军待机、全军笼城三种指令种类

出阵:出动城内的部队,对包围在城外的敌军做攻击行动。

部队士气值关系解说

部队的士气值是影响战斗的最大因素,士气值的高低往往左右着战况变化。两军对决时,士兵数虽然也会影响战斗结果,但是士气值才是决定成败的因素。若部队的士兵数和士气值皆高的话,则此部队能给予敌人的伤害力也就愈强。以下是士气值的影响度及增减介绍。

〔士气值的影响度〕:

1. 行军时:当部队的士气值在行军状态中下降到0时,则会发生士兵脱队的事件。此时部队的士兵数会减少。

2. 战斗时,当双方部队进行战斗时,士气值较低的一方其受伤害的程度会大于另外一方。

* 强行移动时所减少的士气值,依其领导的大将之能力而有所不同。

〔士气值的增减〕:

在行军状态中,部队的士气值会依其移动方式而有所增减,以下是各种士气值变化介绍。

部队行动	待机、未行动	一回目移动	强行移动	战斗胜利
士气值之变化	回复少许	减少数值2	减少	最大值2上升

天气关系影响

天气的变化也是影响战争的因素。战斗中的天气会影响部队的视界大小,因此,在不良的天气中,部队的行进要特别小心。

视界高低影响:

如前面天气部分所介绍的，视界的高低被天气变化（如下雨、下雪等）所影响。此外，在夜晚中部队的视界是白天视界的一半；若部队处于战斗中的话，则位于视界以外的敌军是看不见的。

奇袭指令解说

当双方军队的情报力有高低之别时，情报力高的部队则可以对情报力低的部队施以奇袭攻击。受到奇袭的部队会暂时无法行动。

移动力及移动消费解说

在部队的移动场合中，部队所消耗的移动力，是根据其移动地形而有所不同。以下是各种地形的消费数值介绍。

项目	平地	森林	川、浅濑	登る	海
移动消费	1（大雪 2）	2（大雪 3）	4（大雪 5）	＋1	无法进入

* 移动距离＝移动力 1 加上移动消费×地形

援军邀请解说

在行军状态或是战斗状态时，可以事先向同盟国邀请援军。若同盟国答应派兵出阵，则其援军会以和玩家相同颜色的部队加入（即一人玩为红色，二人玩为青色）。同盟国派遣援军的成功率决定于两国间的友好度。

战斗胜利条件介绍

玩家只要符合以下六个胜利条件中任何一个，就算战斗胜利。

1. 将敌军本阵全灭。
2. 敌军本阵主力撤退返回。
3. 敌人全军退却。
4. 攻陷敌军城池。
5. 野战胜利，包围敌军城池。
6. 攻城敌军因久攻不落，决定退却。

战斗败北条件介绍

玩家若不幸符合以下四个败北条件中任何一个，就算战斗失败。

1. 我方本阵全灭。
2. 我方本阵主力撤退返回。
3. 我方城池遭敌方攻陷。
4. 敌方符合任一个胜利条件。

各种游戏事件介绍:

每当转换不同季节时,常会发生各种游戏事件。以下是将游戏中可能会发生的事件作逐一介绍。

丰作:即稻米收获提高。除了石高收入会增加之外,住民的感情也会上升。

凶作:即稻米收获不佳。除了石高收入会减少之外,住民的感情也会下降。

饿馑:即国内发生饥荒。除了石高收入会减少之外,住民的感情也会下降。

疫病:即国内发生流行瘟疫。此时会降低石高、商业、住民感情。除此之外,城内的士兵数也会减少,武将们的寿命也会缩短,是一个极可怕的事件。

台风:也是属于天灾的不幸事件。若发生台风事件,则城内的石高数会减少。

一揆:这是属于人祸的不幸事件,即国内发生一场信徒的暴动。此时会减低城内的石高及商业值,而且住民感情也会跟着下降。

一向一揆:在室町幕府末期,越前、加贺、能登、三河以及近地方充满了一向一揆的势力。其中由一向宗的僧侣引导着其信徒,抗衡着当地的大名势力。若国内发生一向一揆事件,则发生事件的城池就会成为本愿寺(即一向宗之领导者)的势力范围之内。

筑城技术进步:为一良性事件,若国内发生此事件,则全城的规模会跟着上升。

大雪:只有在日本东北以及北陆地方才会发生的事件。发生大雪事件会影响部队的行军及战斗。

大地震:属于大灾的不幸事件。事件发生后,城的规模及石高量都会下降。

南蛮人渡来:即国内出现渡海东来的南蛮人,他们会带来铁炮作商业买卖。此时铁炮价格会下降,且商业数值也会上升。

基督教流行:即西洋传教士到国内布教。优点是铁炮价格会下降,商业值会上升;缺点是城内的住民感情会减少,且同势力内的住民感情也会跟着下降。

矿山收入:必须要有矿山在附近的城池才会发生,事件发生后可以增加城内收入。

公家来访:即朝廷官员前来拜访大名。此时大名的威信值会提升。

对外贸易:对国外执行贸易行动。此时商业值及城内收入都会提升。

攻略重点

大名篇

1. 游戏开始首先要加强国内的内政及军备,以防止邻国的攻击。若和敌军交战之后,此时的士气值一定偏低,因此更要注意其他势力的趁虚而入。最好不要一味的攻击别人,以免造成国力空虚。

2. 若玩家所选择的大名,其国家四周环绕着强大的邻国,则要赶紧消除双方之间的交战状态。能够同盟的话最好与之同盟,免得交战之后弄的两败俱伤。

3. 士气值的高低一直是很重要的战斗力量,士气值高的部队,不管是行动力还是攻击

力，都有极佳的效果。反之，士气值低的部队，只不过是一群乌合之众罢了。

4. 内政方面的商业投资可以多加实行。商业数值增加，则现金收入也会跟着增多，如此一来，需要资金的内政、外交及征兵三方面的指令就可以方便执行了。

5. 在行军状态中，若发现士气值不足或是兵员减少，则必须赶回自身势力的城池内补充，以免数值继续下降。另外，若攻陷了敌军城池，也要进驻城中以补充兵源、回复士气。

重臣、寄骑篇

1. 若玩家身处重臣或是寄骑的身份，则大名所交待的命令最好能确实接受完成，如此才有可能得到升迁的机会。总之，尽量不要拒绝命令才是上策。

2. 若玩家被大名任为城主的话，则必须掌握住目前的势力，如此玩家若要想推翻大名取而代之比较容易成功。同样的，想要推翻城主，也必须先有稳固的势力才行。

浪人篇

1. 浪人必须先向城主要求仕官，才有办法执行任务。若一直无法得到城主的同意的话，最好还是放弃此城再到其他国家试试看，免得浪费时间。

2. 浪人若想要仕官成功，则其人望值必须要高才行。若玩家的人望值太低的话，可以向大名行使解释的指令，如此一来便可以提高人望值了。

战争篇

1. 本游戏的战斗画面是采取 3D 的型式来进行，因此在地形上有高低之分。玩家要注意的是，处于地势低的部队若攻击地势高的部队，其攻击力会减去一半。因此尽量不要朝上方攻击敌人。

2. 铁炮攻击可以让敌人遭受极大的损伤，因此在平常的战略状态中就要注意铁炮的购买，在部队里也要有铁炮队的构成。

3. 战斗力高的武将，其攻击力也会强，因此可以让他们在战斗时作为先锋部队，大挫敌人锐气。

各项武将资料介绍：

忠诚度：武将对大名的忠诚度表示。若武将的忠诚度太低的话，则很有可能背叛其主君投奔到其他国家，或是被其他大名鼓动谋反。武将的忠诚度和其俸禄有很大的关系，玩家可以增加俸禄来提高武将忠诚度。

俸禄：即目前此位武将所得到的俸禄收入。俸禄值的高低会影响武将的忠诚度变化。

人望：即目前此位武将的名声高低。此项数值会随着武将的各种行动产生变化。

统率力：即目前此位武将对其士兵的统率能力。此项数值会随着武将执行统率行动的次数上升。

战斗力：即目前此位武将的战斗能力值。战斗力高的武将，其对敌方的打击能力就会加强。此项数值会随着武将执行战斗指令的次数上升。

政治力：即目前此位武将的内政、外交（土地开垦、商业投资、修复工事等）执行能力。政治力高的武将，其对内政、外交方面的工作也会收到比较好的效果。此项数值随着武将执行政治方面的指令次数增加。

工作力：即目前此位武将对谍报工作及战争时的计谋效果之发挥能力。工作力低的武将，往往在执行上述两种任务时常会失败，因此玩家要视工作力多寡决定。此项数值会随着武将执行谍报方面的指令次数增加。

附录：时刻对应表

春、秋雨季：

	时刻对应	
白	寅时	3时半～6时
	卯时	6时～8时
	辰时	8时～10时
	巳时	10时～12时
	午时	12时～14时
天	未时	14时～16时
	申时	16时～18时
	酉时	18时～20时
夜	戌时	20时～22时
	亥时	22时～0时
晚	子时	0时～1时半
	丑时	1时半～3时半

夏季：

	时刻对应	
	丑时	2时～4时
白	寅时	4时～6时
	卯时	6时～8时
	辰时	8时～10时
	巳时	10时～12时
	午时	12时～14时
天	未时	14时～16时
	申时	16时～18时
	酉时	18时～20时
夜	戌时	20时～22时
	亥时	22时～0时半
晚	子时	0时～2时

冬季：

	时刻对应	
白	寅时	3时半～6时
	卯时	6时～8时
	辰时	8时～10时
	巳时	10时～12时
	午时	12时～14时
天	未时	14时～16时
	申时	16时～18时
	酉时	18时～20时
夜	戌时	20时～22时
	亥时	22时～0时
晚	子时	0时～1时半
	丑时	1时半～3时半

THE END

育 龙 战 记 2

完全攻略本

攻略基本篇

●这就是育龙战记 2 的世界！

和未知邂逅，体感惊异命运的冒险剧场的舞台，这就是空想的段层世界卡拉查克拉！

□第一阶层—布尔洛卡～起点：雅姆莉塔背叛公会！？那么就随白龙出发吧！

□第二阶层—布威尔洛卡～新生命：打倒偷蛋贼的头目，于是诞生了 2 只强力的伙伴！

□第三阶层—斯威尔洛卡～灼热的迷宫：爆发大地之怒！？在溶岩的对面究竟是什么！？

□第四阶层—马哈尔洛卡～水没之前的世界：因雅姆莉塔的作为这个世界即将被水淹没！以你的力量救得了吗？

□第五阶层—贾纳洛卡～遨翔天际：张开羽翼湛蓝的天空正在呼唤你，那么飞到天空去吧！

□第六阶层—塔波洛卡～污秽的王宫：在腐败的王权、满是错误的常识中，你被迫决断。你本身是否刚正不阿？

□第七阶层—沙迪亚洛卡～即将灭亡的世界：世界的崩坏，无法相信的事实，没有迷惑的时间，紧急！快走！

□第八阶层—亚洛卡～？

故事解说

从前有一个叫做卡拉查克拉的阶层世界，是以巨柱为轴心，撑起 64 层重叠大地的世界。在那里龙、人共存，是一个千年难得的美妙世界。龙使者都是隶属公会，规定要缴纳年贡。要是滞纳，就形同小偷，即使是克兹雷龙使者，也没有人敢出面说话。而且公会所赐与的“龙使者”的封号，是因为要带着极为危险的生物龙去散步而给与的许可证。和没有拥有许可的克兹雷和莫葛利龙使者不同，他们受到人们的敬爱与畏惧。说起来公会存在的原因是为了让人和龙能更和平地共存，公会的总舵可以说是在“龙苑”，号称历经了 6000 年的历史和传统，简直就是名门的龙使者培养所。

在龙苑莲花盛开的池畔的少女说“龙从哪里来的，要往哪里去呢……原本所谓的龙使者……龙……到底是什么东西啊！”

和少女谈话的对象是一个还不到 5 岁的小孩子，在婴儿时抱着龙蛋在培养所的门口哭啼而被拾起。普通龙蛋要孵上 100 天，但这颗蛋却未如此孵化。即使如此人们却非常疼爱这

名抱蛋的小孩,除了少女之外——

"为了知道这个我想成为一名龙使者,假如你的这个蛋孵化的话……这只龙和我的龙,我们一起解开这个迷题好不好?"

小孩子很喜欢少女,对这样的话根本无法理解但仍猛点头,这样的理由就已经很充分了。少女的名字叫雅姆莉塔,这个时候才仅8岁而已。

而故事则在10年后正式揭开序幕……。

冒险伙伴

□绿龙:体力、魔力都马马虎虎,遇到意外时会有意外行动的龙。

□红龙:是一只擅长种种推压攻击的魔龙。

□蓝龙:是一只不会使用推压,但通常攻击强大的暴龙。

主 人 公

□主人公:龙使者少年(或是少女),在"龙苑"的门前和龙蛋一起被捡起。被龙坑的老奶奶(爷爷)抚养成人,并接受长老严格的教育。在温和的外表下孕藏着勇气和一颗冒险心的年轻人。

□白龙:和主人公一起行动的伙伴,据说是千年才出生一次的不可思议的龙,刚生下来时就能理解人话,并以敏锐的预知能力给主人公许多忠告,可说是个智囊。

□阿尔辛哈:传说中龙使者的亡灵,虽然以龙使者的师父存在,却是一名拥有轻挑一面的神秘神物。在旅途种种的局面中会给与主人公忠告。

龙使者的十戒

一、经常和龙共处

二、做正义之士勿窃盗

三、勿滥杀

四、有始有终

五、在被打倒之前做

六、日行一善

七、质疑常识

八、小心甜言蜜语和暗路

九、以小预算做大事

十、崇敬并赞赏你的师父

出发的准备

开 始 冒 险

□开始冒险:那么就开始冒险吧!打开电源,于是出现标题的画面,其PUSH START就

会忽明忽暗。在此按开始钮，而接续之前所存档之处时即指向“つつきから”后按开始钮。

输入名字

□输入名字：按开始钮切换为名字输入的画面，替主人公取个漂亮的名字，名字可达4个字，以十字钮选择文字后再按A钮输入。输入名字后在“うおわり”上按A钮，就变成下一个画面。相同地，也不忘了替白龙和小龙们取个名字。

决定主人公姓别

□决定主人公的性别：在（せいべつ）的画面中选择决定为男性或是女性？因为男性和女性所使用的装备和故事、事件等都有些微不同，虽为女性可不见会受到怪物的惊吓。决定（せいべつ）后按A钮即开始冒险！

冒险记录存档

□冒险的记录（存档）

游戏进行新的前进方法后，即存档其进行状态。（存档）可以在黄色的“タオ”的存档地点进行，“タオ”中因有不同的颜色种类，可别弄错了。放在黄色的“タオ”上表示出指令后选择（存档），再使用十字钮选择（存档）1或2，一按A钮就可以存入进行到此的游戏状态。另外存档可达2个。

冒险记录存档

□冒险的记录有（存档）时

有（存档）资料时，在标题画面中就会出示出“はじめから”“つづきから”的指令。游戏从最初开始时即选择“はじめから”，若从存档之处开始时则选择“つづきから”。出示存档画面后，选择存档1或2，而在视窗的“いいかな？”（好了吗？）的确认中，回答过“うん”（嗯）“ちょっとまて”（等一下）后，即开始冒险之旅。

通常时的指令画面1

说　　话

□はなす（说话）：主人公面向对话的对手按R钮或是选择指令“はなす”，就可以问话。总之要尽上全力在情报的收集上。

调　　查

□しらべる（调查）：要调查主人公一步距离的东西时，即按L钮或是选择指令（しらべる），就可以调查门、打开宝箱、走到尽头等或调查奇怪的地点。只要认为有奇怪的地点或是东西，就要彻底调查。

携带物品

□もちもの（携带物品）：表示主人公现在所拥有的（道具）或（猎获物）的指令，选择必要

的(道具)再按A钮,就可以(使用),而拥有过多的(猎获物)无法拥有新的道具时,就可以(舍弃)。而漂亮的卖出(猎获物)就能换成金钱。

□マントラ:从可以使用的マントラ中,以十字钮选择想使用的マントラ,但龙的等级在低等的期间则无法使用,但只要成长、等级提升,就可以使用更强力的マントラ。

(所有物)(猎获物)可持有的个数及种类	
所　有　物	62种　99个
猎　获　物	47种　99只
金　钱	可高达99999
以十字钮可以操作(所有物)一览表的传送	

通常时的指令画面2

□そうび装备

A:在此会表示出主人公的状况。

★名字=主人公的名字。

★等级=表示公会分部所给与的龙使者的等级,是根据龙的成长度得到公会所给的称谓。

★CD=状况,有8种。

★猪=表示所持猪的数量,猪无法拥有黑、白双方。

★红宝石=表示所持金额,红宝石是通货单位、金钱。

★HP\MHP=(左边的数字)为0时即表示死亡,(右边的数字)是最大的攻击点。

B:在此表示主人公的能力值

★ST=攻击力。

★AC=防御力。

★AM=魔法耐久力,数值越高越难受到敌人的魔法。

★AG=敏捷度,选择(にげる)(逃走)的指令时,此数值越大可逃走的机率也就越高。以上是根据(装备)而有所变化。

★LUC=表示运势,旅行的途中不会改变任何运势,但会对你的冒险产生影响。尤其是反映在作战时的关键攻击时。

C:在此可以看到主人公所有的(装备)。

以十字钮选择武器和防具后再以A钮装备,另外也有两手可持的装备,而这个会在画面中以"!"符号表示。这时盾牌会被舍弃,进而拥有2个相同的装备品时,会以"×"符号表示要特殊注意。装备也有被拒绝的情形,另外所有物满了时,就无法更换。

通常时的指令画面3

在惊栗的波折横生的冒险中所记录的"龙的记录",的确是你手仅有的光辉的勋章。

A:在此表示龙的种种能力值。

★龙的类形=白龙塞特　红龙拉得　蓝龙尼洛　绿龙哈利幽

★CD=状况

★LV=等级

★EXP=经验值,可借由累积事件等的经验而可以提高等级。

★MHP=最大的攻击点,随着等级的提升增加。

★HP=攻击点,为0时即表示被打败。

★MMP=最大的魔法点,随着等级提升而增加。

★MP=魔法点,マントラ、ブレス使用时会被消耗。

B:在此表示出龙的能力值。

★ST=攻击力

★AC=防御力

C:4种图像。

表示随着等提的提升,由龙学习的特殊能力,ブレス、マントラ、游泳、飞行。

D:在此框内表示出可能使用的ブレス、マントラ,ブレス、マントラ的视窗有2个以上时,以十字钮的左右切换画面

★AM=魔法耐久力

★AG=敏捷度

E:在此表示龙的主人公。

F:龙的成长图。

表示小龙的成长图,但是生下后的一段时间小龙没有颜色。

战斗时的指令画面1

地图移动中遇到敌人时,其画面就会变成战斗画面。画面中会表示出敌角色和战斗时使用的指令,选择指令再按一次A钮其指令就可以实行,另外指令以B钮取消或变更。

せんとう战斗:选择此指令,就会表示出选择主人公对敌要加入何种攻击的指令。因有龙和主人公中所没有的ブレス、マントラ,的特殊指令,所以可有效果的使用。加入攻击的敌人也可选择指令,另外只在通常攻击的战斗时使用X钮,再按一次就和选择“たたかう”指令相同的状态。

□にげる逃走:使用这项指令,主人公就会放弃战斗逃出。但是一旦被追杀就会遭受敌人的攻击,决断之后迅速逃离才是重点。但是若是一味的逃脱龙就不会成长,以后可就麻烦了。

□はなす对话:使用这项指令,主人公可以聆听白龙所提出的适当忠告。有时还会为你打气、加油!

战斗时的指令画面2

检验状况

成为战斗状况时，主人公们或敌角色的状况就会发生种种的改变。因攻击有时身体无法动弹、麻痹、目眩，而通知这些状态的就是状况符号，要认真确认以建立起有效的攻击作战。

★イシ石化状态：仅发生在地图上的スントラ，除此之外的行动完全无法产生。

★ドク中毒状态：定期的受到损伤。

★ネムリ催眠状态：无法完全行动，自动解除。

★シビレ麻痹状态：无法直接攻击，可以产生魔法，自动解除。

★ダマリ沉默状态：无法使用マントラ、ブレス，自动解除。

★クラクラ目眩状态：可随便行动，自动解除。

★ノーマル通常的状态。

★ムリヨク战斗不能状态：所有的行动停止。

让敌人全灭

好不容易才打倒怪物的龙欧纳斯已经饥肠辘辘了，为了培育龙，就必须让龙吃所打倒的猎获物。喂食过猎获物就可以回复战斗中所丧失的HP，这时就可借猎获物回复。另外还因喂食猎获物龙的成长也更加快速，但是接进人类的怪物不可进食。

打倒后的敌人

打倒后的敌人就可作为(猎获物)，出售后就可变为红宝石。其最大的好处就是越罕见的(猎获物(怪物))就可卖得高价，要记得喔！

战斗时的指令画面 3

如果被打倒后

主人公一旦被打倒就会发出木鱼的声音，画面就会逐渐消失。游戏就此结束，而回到最初标题画面。

但是不用担心，主人公即使被打败，也还可利用可以存档之点。例如即使被打败，便可以从你最后所存的地方开始。还有除了主人公死亡外，所有的龙都不能战斗、石化、或主人公石化时，游戏就会结束。

龙的场合

你所带领的龙无法战斗时，当然也可让其复活，被打败时有3个复活的方法。

1. 以黄色的タオ复活。

2. 以マントラ复活。

3. 以かいばたいほとう(道具)复活。

□黄色的“タオ”

“タオ”有5种，在此就简单的介绍“タオ”。

首先可以存档现在的状态，进而龙变成无法战斗的状态时，就可以付红宝石使其复活。

培养优生宝宝的秘诀

直到蛋孵出

在旅途中你所带领的白龙在医院产下龙蛋，必须直到蛋孵出后才可离开医院，还要注意很多人（尤其是医生、护士）的谈话。

直到出发

即使蛋已经孵出但刚生下的小龙还是不适合带出旅行，在此直到成长到某种程度后，你就必须狩猎喂食小龙了。这时不管有多危险那还是必须喂食小龙强有力的怪物，如此小龙的成长才会快速。

另外在此阶段喂食小龙猎获物时，摇杆的操作会有所改变。按2次R钮就会表示出（猎获物），所以以十字钮选择（猎获物）后再按A钮喂食，小龙就会吃得津津有味。

情操教育的方法

从（道具）一览表中选出バンバース、わご、ゴム等对于小龙成长有益的奶嘴道具，再以（使用）给与小龙们就能培养出健康的小龙。

出　发　后

虽说已经退院了，但刚出发的小龙还是很脆弱。每次战斗受到损伤就不中用了，而要使其回复时，只要喂食打倒的怪物即可。而且吃得越多就会长得越快，总之喂它吃吧！但是中毒或是石化的状态时，即使喂食怪物也是白废力气，而是要有药（或是マントラ也可）

操作方法

十字钮	角色的移动、指令的选择
A钮	决定、前进对话
B钮	取消＊也有无法取消之处
L钮	调查
R钮	说话、前进对话
X钮	表示主目录
Y钮	表示知命
开始钮、选择钮在游戏中不使用	

在育龙战记2的世界中，所有的龙使者都隶属龙使者公会，在此关于（公会系统）就要花

点脑筋想想罗！

□目标成为最伟大的龙使者！

龙使者是隶属所有的公会，而得到其称谓（等级）。因此等级一提升其称谓也会跟着改变，最初以“龙使者见习生”开始，然后以“龙使者初段”、“龙使者名人”，不久就可以提升到最高位的龙使者，总之要向最大的目标一步一步迈进，加油！

另外多余的（猎获物）存放在公会分部后可大大的利用，费用10个红宝石。

从此以后，在途中白龙生下小龙后，一定要向公会分部登记接受承认。

盖章大会

大家所知道的はらたま世界，是口味第一、电话第二、三点的点心肉包是也……!? 总之碰上麻烦时就前往商店试试吧！

□在はらたま上加上符号！

（はらたま）是收集种种情报最重要之点，靠近商店时必须订购，并积极的收集情报，之后一定会收益良多。之后收集在每个阶层中所展开的（はらたま）检验的服务图章，就可毫无顾虑的得到漂亮的赠品。而且这次出售你所持有的新（猎获物）后，也开始改变为红宝石的服务。

何谓マントラ

所谓的マントラ简单的说就是（咒文）（魔法），在地图移动中、遇敌时，使用マントラ有利有敝。种类繁多但记住后就要灵活运用。

另外，マントラ可借由白龙和绿龙等级的提升而习得，便可使用。

□マントラ分为3种类！

★状态マントラ：改变敌、我方的状态。

★能力值マントラ：改变敌、我方的能力值。

★特殊マントラ：给与敌、我方特殊的效果。

何谓ブレス

所谓ブレス就是只有“红龙”才可使用的（龙的吐气），和マントラ相同，若能擅加使用其效果和威力，对战斗就有偌大的利益。

★状态ブレス：变化敌人的状态。

★攻击ブレス：给敌、我方特殊的效果。

★特殊ブレス：直接给与敌人损伤。

□有效使用攻击ブレス！

★火炎系：对火炎系、水栖系以外的怪物有效，尤其对企鹅等寒冷地带的敌人最具威力。

★冷气系：对火炎系、火山地带的怪物最具威力，另外对昆虫系的敌人也有效。

★波动系：对所有的怪物都有相对应的效果。

●マントラ一覧表

★特殊マントラ	消费 MP	对象	龙	使用效果
ブスタ	100	——	白	成功时敌人则不会攻击。
ババリア	160	我方1只	白	取消敌人直接攻击的损伤。
ワシセワシセ	130	——	绿	召还龙的眷族。
サンサーラ	240	敌1只	绿	让敌1只回到前世的模样。

★状态マントラ	消费 MP	对象	龙	使用效果
ハラチマ	40	敌1只	白	使敌人的状态成为“麻痹”的状态。
キヨタマ	120	敌全体	白	使敌人的状态成为“麻痹”的状态。
カンカーラ	50	敌1只	白	使敌人的状态成为“石化”的状态。
バタリ	140	敌全体	白	使敌人的状态成为“催眠”的状态。
ハラホロ	140	敌全体	白	使敌人的状态成为“目眩”的状态。
マーセー	100	敌全体	白	使敌人的状态成为“沉默”的状态。
セイロガ	30	我方1只	白绿	解除我方的“中毒”状态。
スッキリ	120	我方1只	白绿	解除我方的“麻痹”“催眠”“目眩”“沉默”。
アーマダレ	70	我方1只	绿	解除我方的“石化”状态。
ムツクラ	300	我方1只	白绿	从无法战斗状态中复活，让HP完全回复。

★能力值マントラ	消费 MP	对象	龙	使用效果
クリコ	20	我方1只	白绿	使敌人的防御变弱
クリコラ	40	我方1只	白绿	加强我方的防御力。
クリコーゲン	100	敌全体	白绿	加强我方的攻击力。
グリコーン	140	我方1只	白绿	完全回复我方的HP。
グリゴン	200	我方全体	白绿	完全回复我方的HP。
リボデ	120	我方1只	白	回复我方的HP。
ダルマ	150	我方全体	白	回复我方可观的HP。

★能力值マントラ	消费 MP	对象	龙	使用效果
バテル	120	敌全体	白	些微回复我方的HP。

●ブレス一览表

★状态ブレス	消费 MP	对象	使用效果
ガラ	40	敌1只	将敌人的状态变成中毒状态。

★攻击ブレス	消费 MP	对象	使用效果
ガルマ	30	敌1只	火炎系\从口吐出火焰给敌人受损。
ガルマナ	60	敌全体	火炎系\从口吐出烈焰攻击敌人。
ガルム	90	敌全体	火炎系\拥有火炎系最大的威力烧尽所有。
バラハ	40	敌1只	冷气系\从口中吐出冷气给敌人受损。
バラヒム	70	敌全体	冷气系\以强冷给敌人受损。
バラフ	100	敌全体	冷气系\拥有冷气系中最大的威力。
ビズラ	50	敌1只	雷系\向敌人吐出爆击雷感电。
ビズラナ	80	敌全体	雷系\吐出的爆击雷分裂给敌人受损。
ビズラム	110	敌全体	雷系\拥有雷系最大的威力,以巨大的爆击雷袭敌。
チセクラ	120	敌全体	波动系\波动光线强烈贯穿敌人。

★特殊ブレス	消费 MP	对象	使用效果
マーセナ	200	敌全体	给敌人受损后将其状态变成“沉默”状态,使我方正常。

□不可思议之国“タオ”故事:拥有不可思议力量的5个类形“タオ”,在此介绍其任务。

★蓝“タオ”:已经知道了,作为跳关地点,分置在地图的各地。

★绿“タオ”:作为回复地点,有回复HP和MP的优越效果。

★黄“タオ”:(存档)地点,另外龙变成无法战斗的状态时,在此接受复活的仪式,就可以复活。

★红“タオ”:一搭上去就会发生祝福等的迷你事件,另外各阶层的结束仪式,就是像交际的东西,要不要接受就随你了。

★灰“タオ”:在动作休止的状态,不会出现任何效果。

武器防具道具介绍

★剑 SWORD

〔克利卡拉之剑〕:以一定的机率将对手的状态变成“麻痹”状态。

〔阿斯拉之剑〕:可以数次、随机攻击,是一种相当强力的武器。

〔せいろがん〕:解除我方1只的“中毒”状态。

〔でんしちこう〕:解除我方1只的“石化”状态。

〔あかまむし〕:战斗中提升龙的攻击力。

★枪 SPEAR

〔艾哈布之枪〕:可给与某种怪物数倍的损伤。

〔西巴之矛〕:当作道具使用,敌、我双方必有一方死亡的恐怖武器。

★短剑 DAGAR

〔虎纹圆鲀之剑〕:以一定的机率将对手的状态变成“麻痹”状态。

〔危险之针〕:可以将对手的 HP 加满。

★杖 STAFF

〔克利可之杖〕:和マントラ“クリコ”具有相同的效果,作为道具使用就可得到和“グリコーン”相同的效果。

〔克利可拉之杖〕:和マントラ“クリコラ”具有相同的效果,作为道具使用就可得到和“グリゴン”相同的效果。

〔媚塔之杖〕:以一定的机率可得到和マントラ“マーセー”或“バタリ”相同的效果。

〔乌洛伯洛斯之杖〕:和マントラ“グリコーン”具有相同的效果,作为道具使用就可得到和“グリゴン”相同的效果

〔まんだらげのみ〕:回复龙1只的 MP。

〔かいぱたいほとう〕:我方1只从无法战斗中回复。

〔おべんとん〕:完全回复主人公的 HP(龙无效)。

〔鼠子之杖〕:可以得到和マントラ“ハラホロ”相同的效果。

〔帕拉蒙之杖〕:回复我方1只的 MP,作为道具使用就可回复我方全体的 MP。

□弓·箭 BOW&ARROW

〔达尔玛之杖〕:可以数次、随机攻击。

〔虎纹圆鲀之箭〕:以一定的机率将对手的状态变成“中毒”的状态。

〔蛇怪之箭〕:以一定的机率将对手的状态变成“石化”的状态。

〔林德布尔姆之箭〕:让敌人全体受损。

□斧头 AXE　其它

〔巴吉利斧头〕:以一定的机率将对手的状态变成“石化”的状态。

〔三截棍〕:是强力的武器,但处理的方法相当棘手。

〔曼塔拉长鞭〕:主人公为女性时就可以使用。

〔艾尔飞镖〕:是一强力的武器,不管如何因为是飞镖……。

〔ラサのみず〕:在某段时间中不会遇见敌人。

〔かえんびん〕:具有和ブレス“ガルマナ”相同的效果。

〔イッケツのふだ〕:猎杀敌1只。

防　具

□盔帽

〔飞空帽〕:龙可以飞空时,一戴上此帽就可以腾空而飞。

□铠甲 MAIL

〔潜水服〕:一旦拥有,在需要的地方就会自动变成潜水装,而可以在水中游泳,上岸之后别忘了铠甲的装备喔!

〔薛罗葛之铠〕:不会受到"中毒"的攻击,作为道具使用,就可解除我方全体的"中毒"状态。

〔坎可拉之凯〕:不会受到"石化"的攻击,作为道具使用就可解除我方全体的"石化"的状态。

〔おいらんのなげき〕:猎杀所有敌人。

〔バンバース〕〔ゴムのちくび〕〔れご〕〔ハミコン〕:有益于小龙的成长。

〔达尔玛之铠〕:一装备这项,就可回复一半所受的损伤。

〔塔马沙之凯〕:防御敌人的直接攻击,对于魔法攻击就会降低其损伤。

〔不死之铠〕:一装备这项,即使阵亡也能重生,作为道具使用就可使我方人员全部复活。

盾牌 SHEELD

〔巴塔利之盾〕:作为道具使用,可得到和マントラ"バタリ"相同的效果。

〔巴巴利亚之盾〕:可得到和マントラ"ババリア"相同的效果。

〔法轮之盾〕:最为道具使用,可得到和マタトラ"ダリゴン"相同的效果。

手　　套

□手套 GLOVE

〔拳击手套〕:一戴上手套,每次攻击就能得到和マタトラ"ハラホロ"相同的效果。

〔卡拉手套〕:一戴上攻击其对手一定死亡,但自己的 HP 也会相对的减少。

外　　套

□外套 MANTLE

〔睡袋帐蓬〕:使用这个只能使用 5 次,当然也可作为帐蓬使用。

〔ふどうのローブ〕:将敌 1 只变成"石化"的状态。

〔てんによのハープ〕:将敌全体变成"目眩"的状态。

〔マンボのたいこ〕:以大鼓召集怪物。

长　　靴

□长靴 BOOTS

〔幸福木屐〕:穿上木屐行走,就会感染幸福的气纷。

〔飞毛腿凉鞋〕:一穿上速度就能像飞毛腿一般的快速。

〔鼹鼠钉鞋〕〔肚球木屐〕〔打梆凉鞋〕:一穿上就能快速行走。

特殊道具

〔珍塔穆尼耳环〕:作为道具使用就能解除我方全体的“中毒”状态。

〔鲜红珊瑚簪簪〕:作为道具使用就能让敌人受到35点的损伤。

〔髑髅璎珞〕:不会受到敌人マタトラ的攻击。

〔毒蛇手镯〕:攻击时将敌人的状态变成“中毒”。

〔ガマのあぶら〕〔みずねこのマタタビ〕:可以高价出售的道具。

〔インドアンコのたま〕:让我方1只完全回复HP和MP。

〔ブタりようりセット〕:可以煮食猪只。

天才龙使者美少女雅姆莉塔的秘密

“我为了要知道原因而想要当一名龙使者,假如你的龙蛋孵化了……那只龙、你和我一起去解开谜题好不好?”

此游戏中最神秘的人物雅姆莉塔,向主人公说过这些话的10年后……突然,她却背叛了公会。被称为天才而众望所归的少女雅姆莉塔,为何会违反公会的规定,而步上克兹雷龙使者之路?也未向曾互许心愿的主人公留下只字片语,她到底发生什么事了?

雅姆莉塔独自带着龙,向最遥远的天空阶层前进,为了解开所有的谜题……。

于是在旅途中雅姆莉塔的龙生下小龙,划破母龙的腹部鲜血淋漓,的确在这世界上出现了黑暗的阴影。然而雅姆莉塔和龙通过之后,留下了可怕的破坏爪痕,简直就像是所有的东西都投进了混沌之中一样……。

在那充满了阴郁的眼神中,到底隐藏了什么秘密?还有那个驱逐她的到底是什么?

阿尔辛哈的8项忠告

最后由我来传授一些在长期旅行中一定有用的秘诀,尤其对你们年轻的冒险者。

1.尽量多方收集情报

总之就是多和人对话,冒险一前进对手的说话内容会有微妙的不同,最好记录下来,当然最好记住。

2.调查凿岩机!

可疑的凿岩机,一定要彻底调查,这事关重大。可千万不可偷工减料,总之会突然杀出一条通道,或是打开以前打不开的门。

3.门的种类繁多

假如门是关着的,即使用和门相同颜色的钥匙或进行调查试试。很简单的别放弃,如此一来就一定可以将门打开。

4.一定要拥有装备的预备

在使用中其装备品可能会损坏,因此别忘记样准备预备品。但是这样会不会造成浪费,损坏之后再装备新的不就得了,错!

之后所有物装满时,就无法再改变装备,所以可将多余的东西预留在公会或是变换成红

宝石。

5. 存档冒险

在冒险期间，数度必须立刻进行决断或选择，那时存档可以再次重来的必要冒险。

6. 猪的活用法

一些无法拥有白、黑两方的猪仔，大家都知道吧！但这还不知道的就是在何处卖猪仔？这不妨到上阶层卖看看，这比在现阶层所出售的价格高多了！另外还有一个就是使用“ブタのりようりセット”的话，就是紧急时的重要食料喔！

7. 登上了望台试试！

旅途中会有很多事物，但有便利的东西。最好调查此了望台看看！总之一站在那里，地图全体就会扩大开来喔！

8. 制作地图的手引

冒险是一件快乐的事吧！但最快乐的事就是自己制造地图。首先到处走走，在纸上随便画个地形和通道的草图，之后再用箭头慢慢画タオ和ストッーパ、村庄、门等等的目标。另外尤其重要的就是记下タオ和门连接何处。

攻略流程

完全攻略〔男孩和女孩的攻略都通用，但是仍有一些地方不一样，如主角是男孩时要问女人话而主角是女孩时就要问男人话，还有女孩可以装备有特殊效用的饰品，而男孩则不可以装备〕

第一层的世界

龙　　园

龙园りゆうえん

主角男孩一开始先要到左下方的女人那问话，如女孩就要到右下方的老公公那问话以此类推，主角男孩由老婆婆那得知东西寄放在美食一号店，于是便去右上方的美食一号店はらたま一号店那吃东西，吃完东西要离开时便顺便向老板拿取以前老婆婆所寄放的东西くさったヘルメット，一拿到后才发现这东西已经臭掉了，再来便去找在正中央的长老，长老此时便说这东西已经臭掉了，不能通过这于是又回去找老婆婆问话，问完话后再去找长老，于是长老叫主角自己去找上面戴眼镜的女人那询求她的同意吧！于是主角便去找女人，女人说勉强让主角通过于是主角便取得养龙的资格了！再来便帮龙取名字，取完名字后再去长老那，此时长老交给主角一只大白龙，这只龙是母的，在主角的冒险旅途中便会产下小龙，主角要将这只龙所生下的小龙培养好顺便要完成冒险的任务，如此便可以取得龙使者的证明，由长老让开的路那以传送点来跳出去便可到龙村。

龙　　村

来到龙村后便要去左上方找村长问有关附近的事，村长便说在最西方的池中有一群作

怪的电鳗，主角于是离开村子往西方一直走，走到最西边的池子时突然出现四只电鳗デンキナマズ，将电鳗打死后便回去告诉村长，村长便告诉主角在最北方过许多小条的水路那有一个宝物洞窟，于是主角便一直往北方走过许多水路来到宝物洞窟。

宝物洞窟

宝物洞窟レレクのどうくつ

来到这洞窟后便调查门前的灯，将灯打开后亮灯后的颜色会将门的颜色改变，如此便可以开门了，在洞窟中可以取得宝物库钥匙ほうもつこのかぎ，再来会走到一个地方有一个人挡住于是将这个人打倒ちようのむすこ，打倒后才知道此人正是村长的不肖子，不过主角也不想多管这些别人的家事了，再来可在此处开门后取得龟肉カメのにく，接下来要回到以前打电鳗的地方去使用龟肉，一使用龟肉之后便会出现二只怪鱼たあしようさんしよく，将二只怪鱼打死后便会得到黑市钥匙うらもんのカギ，接下来再回到村长那问村长有关于黑市的所在，由村长那知道黑市就在村子的北方之后村长便让开让主角通过去黑市。

黑　　市

黑市　ブールのいちば

来到黑市后在此可以买一些东西到别的地方卖以赚取差额，不过来此的目的是找人打听有关墓园的情报，首先到厕所前给老婆婆钱便可以进去女厕，在女厕中要向各个上厕所的女人打听情报？主角是小孩因此没关系？再来便去美食二号店はらたま二号店调查一只小龙的附近便可以得到一把特别室钥匙とくべつしつのかぎ，接下来在这地方向所有人打听情报，情报都打听完之后再到女厕去向所有女人打听情报，接下来便可以离开黑市往东北方走到布力村。

布　力　村

布力村　プリーのむら

来到布力村后要先向村长打听情报，村长便会告诉主角一则有关于强力药的情报，主角知道调配强力药所需的三个药引之后便由另一条路来离开布力村到另一个大陆，在这大陆先要往西北方走到小灯塔那调查灯塔的四周围可以取得红的药草あかいやくそう，再来去最西北方的灯塔那调查灯塔的四周围可以取得蓝的药草あおいやくそう，最后再到这灯塔的西方走过浅水去调查第三个灯塔的四周围可以取得绿的药草みどらのやくそう，接下来再回布力村问村长调配强力药的事，由村长这知道在黑市有一个老人会调药于是便回到黑市，到了黑市后向每一个人打听有关于调药老人的事，将所有人的话都问过之后便可以去宿屋睡一晚，在宿屋睡完醒来后再来到处打听情报，最后可以在黑市上面向一个小孩拿到调配好的强力药すごいくすり，再来要回到布力村，村长一看到主角将这药带来后便说这样拿基村的怪病就有得救了！于是主角便离开村子到西北方灯塔那再往下走便可以走过浅水来到一条船上，在船上要和美食四号店はらたま四号店的店员说话，接下来便可乘这条船去西方的拿基村。

拿基村

拿基村　ナギのむら

在来到这村子后可以在村中的宝箱中取得一个海蛇须リバイアサンのヒレ，得到海蛇须之后再乘船回布力村，向村长说完话后便离开村子去西南方的二个灯那再去调查灯，只要将灯调查之后便可以出现一条往南走的路，由这条路一直到底会有一个洞窟到墓园。

墓　　园

墓园ナガれいえん

在来到这个墓园之后便要到处打听情报，接下来要到美食五号店はらたま五号店，在这美食店要将所有的东西都吃过，后来再去宿屋睡三次，在睡三次后有人托梦给主角，告诉主角大师所喜欢的东西是みこ，再来去这地方的右下方可由一个女人那得到温泉赠品フロのせんぬき，接下来在此处买土产ヨーカン，这东西要买三个以上，再来去宿屋睡一次，接下来再到给主角温泉赠品的女人左上方使用温泉赠品便可以进入龙迷宫，在龙迷宫中要对一开始进来时所看到的老人大头有胡子的石像使用土产，这个石像就是大师的石像，使用后大师便会出，而他叫主角去这迷宫的四周有灯的地方调查，就在其中一个灯那有龙僵尸，于是主角便去左上方的灯那调查，这灯一共要调查三次，调查三次后会出现龙僵尸ドラゴンゾンビ，战胜后会出现龙使者，和龙使者讲完话之后再回到大师那，再接下来去右上方的灯那依以上方法来做，一样是在打死龙僵尸见到龙使者后回到大师那，再来去左下方的灯那依同法来做，最后再到右下方的灯那依以上同法来作，最后再回到大师那便可以得到圣宝アルシンハヘル再回到墓园，再来便要离开墓园出去往西北方走到寺院。

寺　　院

寺院そういん

来到这个有许多和尚的寺院后主角要打听有关此处附近的事，首先到美食六号店はらたま六号店，在此吃东西时听说在寺院最东方的第二个黑色佛像调查后可以到达公龙巢穴。

公龙巢穴

公龙巢穴オスのりゆうのす

来到这个地方后走一会白龙便说它有事要离开并且要主角不能跟来，主角在无聊之时也只好去美食七号店はらたま七号店吃东西，吃完东西后便在此处的宿屋睡一觉，睡完觉后便向此迷宫最右上方的人问有关此处的事情，原来这边是公龙的巢穴，母龙来此当然要和公龙交配，这是母龙的责任，主角听完这段话后便回到美食七号店那，在楼梯前就遇到白龙，于是白龙再度加入主角，再来便要离开这迷宫到外面往西南方走到正中央的神殿。

神　　殿

神殿ナーガしんでん

到了神殿后要向此处的女人或和尚购买白龙的安产符，此处有蓝色安产符あおいおまもり，红色安产符あかいおまもり，绿色安产符みどりのおまもり，这些安产符每一个都是

五百元，只要看卖五百元的人脚下的板子便能知道她所卖的是什么颜色的安产符，例如站在蓝色的板子上面的人就是卖蓝色安产符，在此建议买蓝色和红色的安产符来使白龙安然产下小蓝龙和小红龙，这二头龙的组合强劲！再来便向正中央的和尚说话便可以到第二层世界。

第二层的世界

在来到这个世界后就无法再回到第一层世界，接下来便在这个美食八号店はらたま八号店吃一些东西后再上路，吃完东西后便离开此处到外面去各个小洞中向人打听情报，再来便可以到最西北方的洞窟，由洞中的传送点来传到不夜城。

不 夜 城

不夜城アルタマーケット

来到这个不夜城后便要到处打听情报，再接下来去正中央左上方和右下方问一个挡住往下楼梯人的话后再去正中央那的左方右方舞厅的所有人情报都打听一次，再来可以在舞厅右上方睡觉后和一老人取得屋子钥匙おくへやのかぎ，并用这把钥匙打开上方门进去和一女人说话再来回到正中央左上方那原本挡住的人便会让开，如此便可以通过，在楼下会和奸商达吉ダージ交战，战胜后再去正中央右下方下楼梯和奸商马哈交战マハール再来回到左方右方的舞厅那和所有人说话，在此要说二次话，必须要来回二次才能得到重要情报，在此会得到一个情报说舞女都被人抓走了，于是再去正中央那左上方原来有一人挡住这的左下方有一个往下的楼梯，在此原本有许多舞女，但是她们都被抓走了，在此会听说一个因散步而没被抓走的舞女说放羊少年看到抓走她姐妹的人，于是便到此处的上方去下楼梯可以见到一个放羊少年和许多羊儿，据放羊少年说他看见舞女被一群人抓走到一只狗的地方影子前便失去踪影了，于是主角便到正中央那的望远台那用望远镜来查看放羊少年所说的地方，于是在最右边那看到一只狗的左边有一个突出来的影子，看映出这影子的建筑物也没有在顶端多出一块于是可以判断这个影子有问题，于是便到最右方那调查影子，调查影子后会出现一个往下的楼梯，由这楼梯便可以到人口贩子本部，在此要拿宝箱时突然流氓ヤクザ袭击而来，于是便将流氓解决，之后会得到头目钥匙ボスのへやのかぎ，再来往此处的右方走过去用头目钥匙将门打开，接下来便可和头目ボス决战，战胜后便可以使所有的女人都离开此处，再来便要到正中央左上方的传送点那，在此有美食十一号店はらたま十一号店吃东西时白龙感到身体不适，可能是要生了，因此便由美食店此处下面的传送点到医院去。

医　　院

医院アルタぞうごうびょういん

到了这边之后一开始便被护士紧急送到医院的急诊室去，到了急诊室之后等待一些时候白龙便安然产下二颗蛋，现在便要等这二颗蛋来孵出了，接下来便要在医院到处打听情报，在此一定要将情报打听好才能看到白龙的蛋孵出来，白龙会从蛋中孵出二只小龙，在此接下来还要将战斗后主角打死怪物之后所获得的食物给二只小龙吃，只要食物的份量足够

之后便可以使小龙走动,在喂食物给小龙时将摇杆手把的R钮和A钮一起按,这样便能方便快速的喂食物给二只小龙,在此喂东西给小龙吃完之后便要去外面打一小时的怪物,这样怪物食物的份量才足够有了一小时的食物份量后便要输流喂食物给小龙,边喂小龙食物边使用去医院地下室玩具部所买的玩具,要给二只小龙玩四种玩具,这四种玩具的各字如下バンパース,ゴムのちくび,れご,ハミコン,要将这四种玩具分别给小龙玩六个,只要将四种都买十二个玩具来给每只小龙玩六个,只要跟小龙说话时它不再开口吃东西便可以了,再来主角便要跟白龙还有它旁边的护士说话便可以办出院了,接下来要下楼梯到正中央的结账处结帐,只要结帐完之后白龙便可出院了,在白龙带着二只刚出生的宝宝龙离开后接下来便要回到不夜城正中央的传送点到达不夜城市公所。

不夜城市公所

不夜城市公所　ギルドブウアルロカシぶ

主角和白龙的二只宝宝龙来到这不夜城要干什么呢?来到这里当然是要帮刚出生的宝宝龙办理户口登记,但是在公家机关办个户口登记也相当麻烦的,在此可是要来回到处问话,到一直问公务员小姐话,以下便是过程,先到一楼左边问话,再到二楼左边问话,再到一楼左边问话,再到二楼中间问话,再到二楼右边问话,再到二楼中间问话,再到一楼中间问话,再到二楼中间问话,再来到一楼左边问话,再到二楼左边问话,再到二楼右边问话,再到二楼左边问话,再到一楼中间问话,再到二楼左边问话,再到二楼右边问话,再到二楼左边问话,再到一楼中间问话,接下来市公所的所有公务员小姐都会说同样的话,说今天时候已晚要下班了,请明天再来。再来便去不夜城睡一觉,睡到隔天起来后再来市公所的一楼中间问话,再来到二楼左边问话,如此便完成户口登记也能帮二只刚出生的宝宝龙取名字,再来便要在此处四处打听情报,在此会听公务员小姐说她们的主管将重要的钥匙搞丢了,这钥匙不知有何功用,只知道很重要而已,而这钥匙是在拉沙部落搞丢的,接下来便由不夜城最右方的传送点来离开不夜城,离开不夜城后便往南方一直走到拉沙部落。

拉沙部落

拉沙部落　ラサのオアシス

来到拉沙部落后才知道这部落有四个,因此便在每一部落那都打听有关钥匙的情报,再来便到最西方的山洞中,由山洞中的传送点便可传到旅行者休息站。

旅行者休息站

旅行者休息站　シユシユカ、アーケード

来到此处后便可到美食十四号店はらたま十四号店去吃东西顺便打听有关钥匙的情报,在此一定要在吃完东西后向所有人打听情报,再来便可由中间到另一个大陆,卡卡大陆カンカーラちほう由大陆那往南走便可到卡卡部落。

卡卡部落

卡卡部落　カンカーラのオアシス

这个卡卡部落只有一个而已,来到这部落后便要在水池的最右边调查,这样可以得到金

库钥匙だいきんこのカギ，这就是不夜城市公所上司的重要钥匙，接下来便要回到不夜城市公所的二楼去打开金库，到了市公所的二楼后便到右边公务员小姐的右边有一个金库，进金库用钥匙打开金库门后有一个灯，将灯关掉后便将此处的封印解除了，但是由于解除封印后的力量太强了！因此宝宝龙们都生病了，此时再回到医院去，给医生看完病后，医生便说他要好好的来研究这个病情，因此叫主角带着白龙在医院到处打听情报，直到和医院所有人都说过话为止，和医院所有人都说过话后便可以再回来找医生，此时医生将宝宝龙的病医好了，此时宝宝龙以回复以往健康活泼的叫声，不再像生病时发出那奄奄一息的叫声，此时医生叫主角去医院的结帐处结帐，结帐完再回到医生那和医生道谢便可将宝宝龙带走了，再来要回到不夜城那走最右边的传送点来传到外面，再由外面走南方再走西方进洞窟由传送点来传到以前去过的卡卡部落的大陆那，再来往东方一直走会发现由东方出现好几条路，这几条路围成一条一条的就好像一个迷宫的样子这就是刚刚解除的封印使得路开出来了，由这条路一直走到右下方底可以由洞中的传送点来传到另一个大陆，鲁兹湖ルズのいずみ，在此处有一个老人向主角贩卖情报，如果依假情报而去行动的话便会被这老人整个半死！后来向老人买最贵的七百元情报，再来依这情报出去往西走到第三棵树后由这棵树往北逼直走便可到一个往下的楼梯，由这往下的楼梯便可到迷宫，由迷宫一直往上楼梯走便可再来到右下方的美食店那走右上方往下的楼梯便可到一个水池，在水池中有红色的徽章，在这徽章这便可得到精灵的祝福，接下来便可到最左下方的传送点那来传到西巴神殿。

西巴神殿

西巴神殿　シバのしんでん

到了这神殿后由于有接受过水池精灵的祝福因此可以进神殿，进入神殿后便要接受神殿大师的祝福买三千元的东西，后来便可进入传送点去第三层世界。

第三层的世界

金吉利村

来到这个第三层世界后一出来便到金吉利村，主角在此向人打听情报后知道要去东方的洞窟，在此要先到防具店去买一个一千二百元的刺猬鞋はりもぐらスパイク给主角装备，这个鞋子可以加快平时的行走速度，这对于在前面骂够平时行走速度慢的缺点可以说是完全抵消了，一装备这鞋子后平时便走得很快了，接下来便要离开村子往东方走，马上可到东方洞窟，之后要一直走到底上楼梯来离开洞窟，离开洞窟后再往北方走便到冰雹洞窟。

冰雹洞窟

冰雹洞窟　シシラのどうくつ

来到这洞窟后便要走往下的楼梯去地下一楼拿冰雹水滴シシラのしずく，在离开洞窟回到地上后便要使用冰雹水滴来使地上的炎浆都结冰，结冰后的炎浆便可以变成供人行走的陆地了，再来便要往西南方一直走，走到西南方底后再往北方一直走便可走到许多洞窟，在这些洞窟最北方的中央洞窟便是千手佛迷宫。

千手佛迷宫

千手佛迷宫アスラのダンジョン

来到这个迷宫后要以调查石像来打倒石像中所隐藏的怪物来前进，只要将石像中的怪物打倒后便可以出现一条路，不管是大石像还是小石像都有隐藏怪物，但是也有些小石像没有隐藏怪物，因此还是要多调查各个小石像才能打倒隐藏的怪物来出现一条路，在此首先要到右下方的美食十八号店はらたま十八号店，在这美食店的店长身兼数职，首先在此吃东西，接下来和此处的人打听情报，再来便可以回到店长那选择要在此睡一觉，在一觉起来后便看到在另一间房间有传说中最强的龙使者的雅姆丽アムリタ，她和所带的龙一起离开，追雅姆丽也是此次主角冒险的目的，可是在看到雅姆丽时主角不知为什么无法行动！在雅姆丽带着她的龙离开后留下一封信，主角看到这封信的内容上警告主角不要再继续带龙冒险！主角对这种警告当然是不予理会，接下来要上楼出去走这到迷宫的右上方会见到大师，和大师说过话后便可以再往上走到传送点来传到另一个千佛迷宫，到了另一个千佛迷宫后，在此也要调查石像后打倒石像中隐藏的怪物，当然在这也有很多石像中并没有怪物，因此在这还是要好好调查石像中有无怪物才能好好开路来，再来便要一直往右上方走到一地方有五个大石像而这五个石像的中间石像颜色不一样，调查这不一样颜色的石像并将怪物打倒后便会出现一个可以传到千手佛市公所的传送点。

千手佛市公所

千手佛市公所　ギルド、スウアルロカしぶ

在主角来到这个市公所之后才知道市公所早已经遭到雅姆丽的破坏了，在此在选择提升阶级ランクにんてい，再来和老人讲一次话，在此处地下一楼有一个美食二十号店はらたま二十号店，在这店吃过东西后再到处问人话，在此可得到千手佛钥匙アスラのカギ接下来便可离开，再来要一直往左下方走到一个一样有五个大石像的地方在此依然调查不一样颜色石像将五个石像中间不一样颜色的石像怪物打倒后便会出现一个可以传到另一个叫千手佛迷宫的传送点，这迷宫的样子和前二个千手佛迷宫的样子完全不一样，在这要使用千手佛钥匙来开门，在开门后接下来便要往右下方走到底再往左上方一直走到传送点那来传到卡卡市。

卡卡市

卡卡市　カンカラのまち

来到卡卡市后可以在这拿到宝箱中的金库室钥匙きんこしつのカギ用这钥匙可以打开门进去房间拿宝箱，再来到箭头那，在此处箭头共有二种，由这箭头可以到另一个地方，在这地方会见到一个老和尚，见过老和尚后接下来便可和牛头魔决战ぎゆうどんかめん，战胜后可以得到传送钥匙よびタオのカギ，再来便可用钥匙来打开门进入传送点来传到寺院

寺　院

寺院そういん

来到这寺院到处向人打听情报后便可离开了，离开后到了外面便要以解除此处的多处

封印来开路前进，但是如果封印开错的话便会回到记录的地方，首先要去最左方那调查灯将封印解除，再来去右边会出现一条路，再来要到正中央上面调查右边的灯后可以解除封印，再来走到左下方会发现开出一条路，再来去调查右方由下数上来第三个灯后可以解除封印，再来走正中央左方那可以走一条新出现的路，接下来便可走到一个千手佛神殿。

千手佛神殿

千手佛神殿　アスラのしんでん

到这个神殿之后便要以一千五百元的代价来获得在中央大师的祝福，再来便可以走上面的传送点到第四层世界。

第四层的世界

方夏村

方夏村ウアルシヤナのむら

来到第四层世界后主角要在这个村子先到美食二十五号店はらたま二十五号店吃东西，吃完东西后便要到处打听情报，将这村子每一个人的话都听过后便可以离开村子往西北方走到西北方的雅姆丽洞窟。

雅姆莉洞窟

雅姆莉洞窟　アムリタのどう

来到这个洞窟后便要到角落调查看看雅姆丽临走前所记的东西，看完之后便离开洞窟往东南方一直走，走到底之后便可以到一个洞，在洞中有一个传送点可以传到夏雨草原あめのそうげん，到这边后要到西北方和雅姆丽说话，从她的话听来她好像是有重大使命在身，她说要将主角出生的龙园毁掉，和她说完话后便要回到最西北来此的传点那来传回来此的原路，由传送点出来离开洞后便要往北方一直走到底，原先和雅姆丽说话之前此处并没有路，现在有路可以走到底，到底后有一个洞，由洞的传送点可到玛卡市。

玛卡市

玛卡市　マカラのまち

来到玛卡市后便要在此到处打听情报，情报打听完后接下来便要离开玛卡市过浅海去西北方玛卡灯塔マカラのどうたい，在灯塔中有的地板如有裂缝便代表可以掉下去的地方，要先到五楼去调查石像，接下来便要到一楼的正中央拿取宝箱中的潜水衣せんすいふ（再来便要一直往下面的楼梯走，最后会见到一男子，和他说话后会得到潜水的方法，再来便要回到玛卡市，在玛卡市的右下方有一个往下的楼梯，由这楼梯下去有一个美食二十七号店はらたま二十七号店，吃完东西后便以此处的传送点来传到玛卡市公所。

玛卡市公所

玛卡市公所　ギルド、マハルローカしぶ

来到这市公所便要到处向人打听情报，情报都打听完后便要回到玛卡市并出去往西南方走，一直走到西南方后便要使用潜水衣来潜水，一出来后便发现是由漩涡出来，在此附近往东游一会儿会见到一个男人，和这人说话后可到一个沙卡海サガラのうみ，在这海中的东南方可以拿到宝箱中的海龙钥匙パンナガのカギ，接下来要回到方夏市，在方夏市的左上方有一个往下的楼梯，由这楼梯下去后便要游泳，走左边的楼梯后可以到一个海底，在海底要游到最东边，进东边的洞后用海龙钥匙来开门便可以进入海龙神殿。

海龙神殿

海龙神殿　パンナガのしんでん

来到这神殿后便要到最上面和海龙对话，海龙说它很久以前就听过主角的名字，但是就是想不起来在那听过，主角现年也不过才十二岁而已，而且在今年才离开出生之地龙园，又何来认识海龙之理？它叫主角去拿到海龙钥匙的宝箱那附近有一个往上的楼梯可以到水门迷宫，于是主角便回到拿到海龙钥匙的宝箱那附近到水门迷宫去，在出漩涡后便会看到一条船，进船后便发现这船上只有动物没有人，在这船上的最下面可以和一只大师变成的鸡说话，接下来大师会给主角一把水门钥匙すいもんのカギ，接下来大师便会消失，主角便要离开这船到外面附近的人那和这男人说话后便可到沙卡海中。

水门迷宫

水门迷宫　あめのすいもん

到这迷宫后便一直往上走到二楼到门前用水门钥匙来开门，开门后便要一直走到最上面有一个水闸，在此处选主角名字的日文便可以大开水闸使水门的水门打开，再来便要回到玛卡市公所去和所有人说话，都说完话后便要回到水门迷宫的外面往西北方走到一个洞，由此洞可到美食三十号店はらたま三十号店，在此吃过东西后便要走传送点到温泉市。

温泉市

温泉市　おんせんせがいラドン

到这地方后依然要和所有人打听情报，再来便要去下方的门那，进门后付七百元便可进入男用温泉，在此和男人说话可以得到危险票あぶないチケット再来去左上方的洞中调查水管中间，再来和男人说话，这男人说此处有温泉全是靠主角打开水门所致，因此大家都很感谢主角，再来主角要和此处所有的人再讲一次话，讲完话后便要再去找左上方洞中的老人，这次老人会给主角一封感谢信てがみ，再接下来要回到玛卡市公所去和二楼左上方的男人说话，这男人说原本在这的人已经离开了，因为斯刊村已经遭到雅姆丽的袭击，因此他前去查看究竟，主角在此接下来要和市公所所有的人说话，后来便可以回到温泉市走最上面原本有一人挡住入口的地方，由此可到寺院。

寺　　院

寺院　そういん

到了寺院后要走正中央的传送点来传到鲁得神殿。

鲁得神殿

鲁得神殿　ルドラのしんでん

来到这神殿后便要找正中央的大师来花四千元的代价来接受祝福，接下来便可走最上面的传送点来传到第五层世界。

第五层的世界

斯刊村

斯刊村　スカンダのむら

来到第五层世界后一出来便是斯刊村，据说此处遭到雅姆丽的攻击，可是来此是安然无恙但是却又听说鲁得神殿遭到雅姆丽的攻击，这真是谣言满天飞！在此要向每一个人到处打听情报，会听说有关飞行帽的事，据说有了飞行帽之后便有飞行的能力，这飞行帽由防具店主人所收藏，于是便到左上方去取得宝箱中的飞行帽ひこうぼう，在这一个世界都要靠装备飞行帽去飞行场那使用跑道来飞翔于广大的天空，在此首先要到北方的飞行场去付二百元的代价到跑道的最下面便可以飞出去了，但是由于白龙所生的二只龙有惧高症也不会飞，因此都不能和主角一起飞，首先要飞到南方的飞行场那降落可到克力村。

克力村

克力村　クリテイカのむら

到了克力村后在此处只发现一个商人，但是这商人有卖传说中的风翼，因此便向商人购买二个三千元的风翼かぜのこうゆ，接下来便回到斯刊村到正中央的红色徽章那二只小龙便有飞行的能力，接下来再去飞行场那飞到别的地方去，接下来要飞到东南方的飞机场，再由飞机场下去往东北方走，在此有许多石像，只要调查石像后便可以通行，后来走到最北方进洞中可由洞中的传送点到天空城。

天空城

天空城　ニシヤーダのとりで

到这个天空城后便在此处到处打听有关强风洞的事情，将此处情报都打听完后便得到在此处北方望远台的下面有一个喜欢收集炸弹的美食店长，于是便由此处的H徽章来飞出此城，首先飞到北方的望远台，在望远台这走往下的楼梯可以到美食三十四号店はらたま三十四号店，在此处吃过东西后便可以去最上面右边的厕所附近调查，在此可以得到一个炸弹ばくだん，再来便要离开此处回到克力村，在克力村中间的井那用炸弹可炸出一个洞，再来去望远台西南方的强风洞。

强风洞

强风洞　ふうどうのダンジヨン

进入强风洞后在美食三十五号店はらたま三十五号店先吃过东西，接下来便向旁边的

人打听情报，在此有许多传送点此处可传送到各处，但是中间的传送点有门挡住无法进去，在此处如打倒石像中的怪物而里面又有风洞的话便会被强风吹回去，此时再走回原路便不会被强风所吹，强风只会在主角打倒石像中的怪物时吹一次而已，其余时便没有效用了，因此要去寻找能开这门的钥匙，首先去最左上方的传送点来传到强风市公所。

强风市公所

强风市公所　ギルド、ジヤナローカしぶ

到达这个强风市公所后首先去地下一楼那的美食三十六号店はらたま三十六号店吃东西，吃过东西后便向此处所有人打听有关开门的钥匙，在此处听说雅姆丽在二个传送点其中之一有放陷阱，接下来便去二楼，在此反覆问上司和公务员小姐三次，等到这上司说要帮主角储存现在不需要的东西时便可离开，再来到市公所外面左边龙的雕像那调查便可取得传送点钥匙タオベやのかぎ，再来便到强风洞的中间用钥匙来开门，便可由左边的传送点传到空中庭园。

空中庭园

空中庭园　くうちゆうていえん

主角来到这个名叫空中庭园的地方后便要在此处打听石板上所记载的情报，也要拿取此处的所有宝箱，在此处往右上方一直走再来走右方可以进入一个画面边缘，由此处可到美食三十七号店はらたま三十七号店，在来到这美食店之前一定要将外面的宝箱中的宝物全都拿光，在这美食店要吃一百五十元的タロいもバター，在吃完东西后可以得到一个天龙光芒クムダのひかり，再来去右下方有一个巨大龙雕像的地方使用天龙光芒，便可和天龙谈话，谈话完之后，如此便可以使原本不能用的传送点变成能传送了，再来用右下方的传送点来传到天空乐园，在此主角所带的三只龙忽然想睡觉，于是这三只龙便在此睡觉，而主角在此和所有人打听情报后便独自前往左下方洞中的天空塔，到天空塔顶楼后并没什么发现于是便离开塔，离开塔后便到此处向所有人打听情报，再来便到中央洞中，在洞中有美食三十八号店はらたま三十八号店，在吃过东西后店长便狂笑一声然后就不见了，主角再来便向此处的人到处打听情报，在主角离开后便来了一个怪人，在此处的人似乎不太欢迎主角的到来，就这里到处与人乱问话后，到后来人就全部不见了，而主角出去一看原本在水中嬉戏的少女们也都不见了，再来主角便去找睡觉的三只龙，果然三只龙都已经醒来了，龙说刚才主角所看的快乐景像全都是装出来的，这些景像都是假的，主角接下来再去左下方的天空塔，到了塔顶后再下来，接下来往右下方走到传送点那便可以传到天空堡垒。

天空堡垒

天空堡垒　ウアユのとりで

到此处后便到处打听情报，在此处的可以由箭头到别的地方，到别的地方后便要到处打听情报，再来主角要由H徽章来离开此处到外面四处飞行，飞行到东北方后可以看到一个热气球，在热气球中有一个美食三十九号店はらたま三十九号店，吃完东西后便离开往东方走可到摩特神殿，但是此处由于有封印因此无法通过，再来便回到天空堡垒去到处打听情报，打听完情报后便到美食三十九号店吃东西，吃完东西后再回到天空堡垒去到处打听情

报，再来便可进入摩特神殿了。

摩特神殿

摩特神殿　マルトのしん

来这神殿后便要以三千元的代价来取得大师的祝福，再来便可进入正中央上方的传送点来到达第六层世界。

第六层世界

葛　兰　市

葛兰市でんグランバザール

来到这边后发现龙在此处就和宠物一样，因此龙并不能在此任意通行，在来到此处后先要到地下一楼去将三只龙交给大师来保管，接下来到楼上去右上方那有一个女人会说 64，256，1024 等数字，这是要以主角身上现有的金钱来换成此处的金钱，要换钱时一定要在以主角的 64 元换此处的一元时才划算，因此要在数字出现 64 时才换钱，在此处和这女人每次问话每次所换的钱都不一样，换好钱后便要去此处的美食四十三号店はらたま四十号店吃东西，吃完东西后便要到处和人打听情报和开此处的所有宝箱，最后再去右下方打开红色的门和里面的流氓打ヤクザ三次，如此便可以回去大师那将三只龙带出来了，再来到楼上有三个白色徽章那和修女说话之后便可使中间的白色徽章便成可以传送的传送点，再来便可传送到竞技场。

竞　技　场

竞技场　コロシアム

主角在来到此处后便要到左方那将三只龙寄放在女人那，接下来去楼下可以看到一只猪，这只猪是大师所变，大师说在此的目的是先取得通行金牌，再来便去左上方的美食四十二号店はらたま四十二号吃东西，吃完东西后便要在此处到处打听情报，再来下楼去最左上方的美食四十三号店はらたま四十号店，在此吃完东西后也是要在此到处打听情报，再来去右下方那付钱给女人参加比武大会，再来便是一连串的打斗了，到了最后会得到一个见习证明みならいワッペン，接下来便可去女人那带回三只龙，再来要回到葛兰市，到了葛兰市后要走三个白色徽章到右方的白色徽章这问修女便可使白色徽章变成可以传送的传送点，接下来便用这传送点来传到龙骑士城。

龙骑士城

龙骑士城　りゆうきしのとりで

到这个龙骑士城后便要到最左下方和一个龙骑士说话，战胜龙骑士后再去左下方那有一个绿色门，将门打开后可以上去和一老骑士说话，说完话后再下楼来到处打听情报，接下来便往最左边走离开龙骑士城往西南方走到洞中有一传送点，由这传送点可传到美食四十四号店はらたま四十四号店，在吃完东西后便可以离开此处往北方一直走到备战中心。

战备中心

备战中心　トレーニングセンクー

到这中心后便要到处打听情报，在此处的最左上方可以向一人拿到他所写的订购单ちゆうもんしよ，这人想吃东西想疯了，在此将情报都打听完后便要离开这个备战中心到外面往南方去美食四十四号店，在此要吃东西，在吃过东西后便要回到备战中心去找最左上方的人，将他所订的东西交给他后便可以回到龙骑士城去和老骑士说话，再来要到离开此处南方的洞，由洞中的传送点可到龙骑士市公所。

龙骑士市公所

龙骑士市公所　ギルド、タボローカしぶ

来到此处后便要到地下一楼的美食四十五号店はらたま四十五号店去吃东西，吃过东西后便要在此处向所有人打听情报，打听情报后才知道原来此处已经被王族所属的龙骑士占领了，这些占着有王族撑腰的龙骑士绝不可以原谅！再来便要回去龙骑士城找老骑士，和老骑士说完话后便可以再离开此处到南方原本有一个封印而不能进去的洞那，由此处的传送点便可到王宫。

王　宫

王宫　おうきゆう

到了王宫后由于有结界因此主角的三只龙无法一起前行，于是便在此处先到楼上找国王，国王一见到主角小小年纪就这么厉害因此破例给主角升官，主角选择当龙骑士うゆうきし，再接下来便要在王宫的一楼和二楼来回向所有人问三次话，再来便可回去和国王说不干了やめる，此时国王勃然大怒，于是主角便被丢到别的地方，在此见到主角的三只龙，原来这三只龙在主角当龙骑士时被国王抓起来当作珍宝，不过后来腻了便丢到此处，此时由传送点跑出一个男人和这男人说了几次话后男人便由传送点离开了，主角接下来由这传送点可传到备战中心，到此后才知道因为国王最近龙心不悦因此到处杀人，因此不管是城镇还是洞窟不是被封起来就是所有人都逃走了，主角接下来回到龙骑市城二楼会和国王的忠臣老骑士决战，这老骑士也算是一代忠臣，只可惜他跟错君主，跟到一个大暴君，他以他龙骑士副官ふくかん的身份和主角决斗，于是主角便和他交战战胜后便去一楼到处将所有宝箱打开取得宝箱中的东西，在此打开右上方的某一宝箱后会有一个往地下的楼梯出现，由这楼梯下去有一个美食四十六号店はらたま四十六号店，一下来后才知道就连这店长也走了，于是在这个柜台的正中央下方调查可以取得吃过东西才有的证明章，这些证明章共有六十四个，这游戏共有八个世界，在每一个世界有八家美食店，也就是说一个世界要取得八个证明章，只要将所有证明章都收集到之后便可以有一个意想不到的大惊喜！再来便由老骑士右边原本有一打不开的绿色门，如今便可通过，之后会由传送点传到王宫，如今王宫所有的门均可打开，在此先到三楼去问美食店店长有关王宫的事，再来便到二楼的右方有一传送点可传到后宫。

后　宫

后宫　こうきゆうハーレム

来到此处后便要先由箭头来到有许多美女的地方，在此处要向这些美女们打听有关王族的种种丑事，最后到最右下方可以和美女说完话后看到国王出现，和国王说完话后便可以由最右上方的美女那拿到秘密钥匙ないしよのカギ，再来去正上方最上面的金色徽章那记录游戏记录档案，再来便将超任主机关机再开机，接下来便可以在这后宫到处调查地板来找钱，如此便可知道这王室多么奢华了吧，不过接下来的重点是去原本国王出现的最右下方那调查小房间中的左上方地板，在此调查后会出现一行字而地板并没有像其它地板在调查取得钱后会变样子，要在这与众不同的地板使用秘密钥匙，接下来由右下方会出现一个往下的楼梯，下去后可到美食四十七号店はらたま四十七号店，再来由美食店柜台中的传送点便可到象神神殿。

象神神殿

象神神殿　ガネージヤのしんでん

到这个神殿后便会在神殿外见到大师，大师说雅姆丽已经到下一个世界了，主角要赶快追才行，下一个世界已经有灭亡的危机了！主角到神殿中的右上方楼梯下去后由于看不到店长因此便调查柜台正上方，在此可取得证明章，如果有在这世界集满这世界从美食店四十一号到四十八号的证明章便可从二个赠品中任选一个赠品，再来便要接受神殿中大师的赠言，接下来便可由最上面的传送点到第七层世界。

第七层的世界

来到这七层世界后由于世界已经被雅姆丽毁灭了，因此已经没有世界了！在此要向所有美食四十九号店はらたま五十六号店的店长说次话并吃东西，再到了美食五十六号店はらたま五十六号店后由于不能吃东西因此便回到以前所去过的美食四十九号店はらたま四十九号店，在这途中每经过一个美食店就会看到史上最伟大也是最强的龙使者他以前在吃东西时向这些店长所发的劳骚，这些讯息表示出这龙使者有意要毁灭世界的野心，主角在走到美食四十九号店はらたま四十九号店后要再回到美食五十六号店はらたま五十六号店，在此要向美食五十六号店的店长一直说话直到能吃东西为止，吃过东西后便可以回到美食五十五号店はらたま五十五号店去领取二选一的赠品，再来便到美食五十六号店那的传送点来传到第八层世界。

第八层的世界

到这个第八层世界后一出来便是在美食五十七号店はらたま五十七号店，在此吃过东西后便离开此处到外面往东北方走到创世之城。

创 世 城

创世城　ぐうぞうのま

到此后主角便要到此处最上面拿到宝箱中的蓝宝石あおいほうせき，而到最左边可以拿取宝箱中的绿宝石みどりのほうせき，到最右边可以拿到宝箱中的红宝石あかいほうせき在此有许多石像，一调查石像后发现好像要放东西在石像中，于是便对最上面的石像使用蓝宝石，正中央的石像使用绿宝石，最下面的石像使用红宝石，接下来会在正中央出现一个往下的楼梯，由往下的楼梯可以到美食五十八号店はらたま五十八号店，在此吃完东西后便可以由右上方的楼梯来离开此处到牛魔王迷宫。

牛魔王迷宫

牛魔王迷宫　ミノタウロスのめいきゆう

到这迷宫后便要由一开始出来的地方往上走一步来调查石像，在此只要走错路便会回到美食五十八号店，因此要靠调查石像后会有短暂的光芒来照射，如此便可以看到路，就这样来边调查石像边看路前进，后来可以到正上方的楼梯，由这楼梯下去便可到美食五十九号店はらたま五十九号店，在吃完东西后便可由右上方的楼梯到万门迷宫。

万门迷宫

万门迷宫　とびらのめいきゆう

到这迷宫后便要以开门来通过，在此处要仔细看开门后会出现一个白色的东西，如果这白色的东西一下就消失的话就表示可以通过，相反的如果这白色东西消失得很慢就是不能通过，到了最上方后便可由楼梯上去到美食六十号店はらたま六十号店，吃完东西后走右上方的楼梯可到传送点迷宫。

传送点迷宫

传送点迷宫　タオのめいきゆう

到这迷宫后要由传送点一直传送来传送去来通过此处，首先要一直走传送点边缘来走到右上方那，直到看到有裂洞的地方便不要再前进，到此后便走传送点，再来便在传到目的地后再走另一个传送点便可，就这样一直到正中央最上方的传送点后便可走上方的楼梯到美食六十一号店はらたま六十一号店，吃完东西后便走右上方的楼梯到陷阱迷宫。

陷阱迷宫

陷阱迷宫　トラップのめいきゆう

到这迷宫后便要遵守一个原则就是不要拿宝箱遇到石像或人都要调查，再来便由右下方一直往左方走，如此便可轻易通过此处到正中央楼梯那下去后可到美食六十二号店はらたま六十二号店，吃完东西后便可走右上方的楼梯到开路迷宫

开路迷宫

开路迷宫　どうていのめいきゆう

到这个迷宫后先和最右下方的老婆婆说话，说完话后便知道这边是要以自己来开路前进，于是便由先绕到最左上方那再往右下方的正中央走，这样便可到往下的楼梯那，如此便可到美食六十三号店はらたま六十三号店，吃完东西后便由右上方楼梯到黑暗天空。

黑暗天空

黑暗天空　たそがれのひろま

到此后便可在正中央和雅姆丽アムリタ决战，在战胜后得到一个雅姆丽笛子アムリタのふえ，临死前的雅姆丽告诉主角她辛苦所养出来的龙居然是有毁灭世界使命的黑暗龙！因此她在测试主角能否有战胜这只黑暗龙的实力，话说完后雅姆丽也死了……，接下来此处出现一个往下的楼梯，下楼梯后可到美食六十四号店はらたま六十四号店，在此如果有将所有六十四个美食店的证明取得就可以四选一，在此当然要选择最强的千手佛神剑アスラのつるぎ，再来便可由右上方楼梯到黑暗龙觉醒地。

黑暗龙觉醒地

黑暗龙觉醒地　カオスドラゴンのひろま

到此后便要和黑暗八头龙カオスドラゴン展开最后决战。

THE END

霸　王　传
完全攻略

～⊙序⊙～

这是模拟名家光荣(KOEL)在日本战国的信长系列中的第四款作品,在设计上承袭了个人电脑PC-9801的原创风格,并且忠实的保留细微的部分再一次的全部出击!丰富的剧情,各式各样的人物,细致的动画,千变万化的突发事件……等等。是一款训练你组织能力,战术能力、治理能力的绝棒软体!

整款游戏的舞台共分三个,是从西元1551年战国时代的开始,一直到织田信长声势正如日中天的1582年开端之后所发生的故事,所有的设定都依各舞台的不同做了很详尽的设计,而身为玩家的你,便好好扮演自己心目中的战国英雄,去实现天下一统的终极目标!现在,一场惊天动地的"历史活剧"正拉开了序幕!

游戏重点概要

历史模拟游戏

"信长之野望·霸王传"是一款以日本战国各大名间争霸故事为蓝图的游戏,主要目的便是挑选出一国的大名来提任你所指挥的主角,然后充分利用,治理国家的政策,弹性空间的外交,远交近攻的战术,合纵连台的技巧来从事扩大版图,统一全国的目标!

"城"单位制

本游戏中,你所能指挥的单位是以"城"为基础,并且只能对配属在你势力范围下的本城或支城实行命令,对于没有管辖权的邻国所配属之任何一城,皆没有下达命令直接令其遵守的效力。PS:一般支城中,除非有大名及国主才可以行使指令。

论功行赏的导入

此游戏添加了对武将"论功行赏的评价"。当你配下的武将中,有人"勋功"数值达到一定

的标准后，便可以在人事的聚会中提出“论功”来加赏于此人身上，提高其“忠诚心”，对于一些有野心的武将来说，若不适时的加以注意，便是相当危险的事情，而闭置“勋功”彪炳的武将而不给予奖励，亦会使其“忠诚心”动摇。因此惟有正确的做好“论功”，才能巩固领导的权威，使属下忠诚不移，自然百战百胜、无往不利！由此可见替你打天下的武将们与大名之间也是息息相关的。PS：关于“忠诚心”的说明，请见个人能力资料介绍的最后一项说明。

战争新系统

在战争时的指令操作上，本游戏沿袭了前作“信长之野望·武将风云录”的形式，在一般军队交锋时的指令操作及交战形式，乃至于发生攻城后之操作指令及形式，两者之间是以不同的指令进行来做战斗，如此细微的区分，大大的增加战争的可看性！同时也是考验各位玩家能力的时候。

游戏的进行方式

基本上此游戏，便同于一般信长系列的游戏，是以统一全国为目标，而下达指令的机会，是以每月每国执行一回合指令来计算，在执行指令时，除了支城无法个别下命令外，各国大名国主及武将，都会有基本的“气合”数值供其消费，每下达指令时，有些指令便会抵消其数值，当用完或不够再下达指令所需消费额时，此城便结束当月的指令施行，必须再等下一个月才行下达指令，而你在操作指令结束后，只要按下“终了”，便可以将指令下达权转给别城，而玩家便是有效利用各国一年 12 回合的指令下达来完成统一全国的目标。PS：在大名或国主待在支城的状况下，支城可以下达命令。

胜利与败北条件

胜利条件

一、全国统一：你所操作之大名将全国 110 城全纳入领土后，你便获胜。

二、征夷大将军登位：获得武家世代极位的“征夷大将军”一职！当你势力和对“朝廷贡献度”都很高的状况下，可以进京试着求取，一旦任命，便可以“外交”的“威压”来迫使他国臣服得胜。

败北条件

当自己所有领土都被敌人攻占，自己大名及武将皆无人倖存的状况下，游戏便宣告结束！

注意事项

当你所选择之大名因寿命或战争死亡后，可从领土中各城所配属的武将之内挑选一人来继任大名之职继续游戏。PS：此时并不须要找有血缘关系的“一门众”之武将来继位，任何一人皆可。

游戏前操作说明

控制器之使用方法

基本上所有的操作皆由十字键及A、B钮负责，除此之外，尚有在各游戏场合中的操作按钮方法，以下分八大部分来做细部说明。

一、基本的操作

●**十字键**：控制指标在画面上选择移动之用。
●**A钮**：确定要下达指令时所用之指令钮。
●**B钮**：欲取消尚未下达完成的指令时所用之取消钮。

二、指令的执行：

在画面上游标是以D及〔 〕两种记号来表示，玩家以十字键上下的移动便可操作。决定欲用的指令后，按A钮便可确定。若在下达指令完毕或想变更想法时，按B钮便可取消。

三、实行与取消：

当画面上出现了日文“よろしこすか”，便是问你刚才所下达的指令确定了没？若要“实行”便以左右两方向调成好（はひ，Yes）的一边，若按“取消”便押向下好（はこえ、NO）另一边，接下来按A钮可执行你的命令，若按B钮则自动以“取消”论。

四、一览表的选择：

●**单项查询**：当你所欲查看的表格为只有单一表格的场合时，只要下达查看该表格的指令后，一旦A钮确定便可查看，完毕时以B钮结束。

●**复数项目查询**：当你所查询的一览表中有复数以上的项目表格可供查询时，首先你必须以十字键所控制的游标选出你欲查询的那一项后，按下A钮实行便可查阅，而在你所查阅表格的项目栏中便会呈现红字显示，表示你正在查询此表，若查完之后按下B钮，又再会跳入项目栏，你可以再以游标选择其它的表格查看，亦或是再按一次B钮选择“终了”来结束查询。

五、画面资料页的切换：

当画面出现较大项目的资料显示时，画面右下角会出现½、⅓……等等的字样，这是表示现在画面上的资料尚未呈现完毕，此时你便可以用十字键的左右方向来更换资料，在/记号的右方数值表示是有几页画面的资料，而/记号的左方的数值则表示你目前正看到第几页。

六、城之选择：

在你实行一些以“城”为单位的事用指令时，画面会切换成地图画面，此时只有在画面上有出现“可”字样的城才可以执行你下达的命令，在选择完毕后以A钮确定。

七：数值之输入：

在本游戏之中，任何需要输入数字的场合，都是以一个类似计算机的面板来按键输入，各数字应不用说明，那便是用来输入数目之用，至于面板上的四项指令介绍如下：

●**中断**：取消数字的输入，跳回上一项指令栏的画面。

●**取消**：并不是结束数字的输入，只是在输入过程有错误时，按此指令重新消除错误命令，再下达新的数字之用。

●**最大**：将你目前所拥有的全部数量一次输入里面所用。

●**决定**：在你确定输入的数字无误时，用游标选择此项目后，按A钮即可决定，但若你所输入的数字无法达成时，会自动取消此次的数字输入。

八、战争时的移动及攻击：

在战争开始后，必须以控制器来做出攻击移动的指令，当你移动后，若能在有效的攻击范围内与敌遭遇，便可以用“攻击”的指令，再决定向有效交战范围中的那一敌军开打，在以游标指向敌军后，以A钮便可执行攻击。

滑鼠之使用方法

当玩家把玩此游戏时的控制器更换成SFC所发售的滑鼠来进行游戏时，其与控制器的操作方法大同小异，只是“实行”及“消取”两钮的位置有所改变而已。在正统控制器上，十字键是用来移动游标，而A钮则决定指令下达的“实行”钮，B钮则为解除命令的“取消”钮，而在滑鼠操作时，游标的移动是以滑鼠下方的滚球经由磨擦所滚动的方向来使画面上的游标移动，而滑鼠前端的两钮则是负责指令“实行”决定的左钮及负责指令“取消”的右钮，所以在操作上虽然有些差异，但其实并不复杂，要注意的是游标必须确切的指在目标物或指令感应的记号上，如此才可以用滑鼠上的控钮在下达命令时生效。PS：滑鼠操作的八项要点同“控制器之使用方法”中八项要点的项目，只是按钮及移动游标的方式不同而已。

游戏之开始

游戏开启之组合

将“信长之野望·霸王传”的卡匣插入SFC主机的中央插入插座后，接续好与电视之间的信号连接线，及将变压器插入插座后，打开主机左方的电源开关(POWER)之键，便会启动游戏。而玩家们若以滑鼠来进行游戏时，请在电源(POWER)开启前先将滑鼠接续完毕。

在电源输入后，你押下控制器的开始钮(START)，或是滑鼠的左钮(决定钮)，便可以进入游戏初期设定画面。

操作方法之选择

当玩家同时插上控制器输入插孔中的1及2两插孔中都插入控制器(其中之一为滑鼠)时，便会出现要你选择如何择定欲使用之控制器的画面，此时你便必须押下你所要的项目，一般控制器(コソトローラ)或滑鼠(マウス)，以游标确定后，押下你手上控制器的决定钮(A或左钮)，便可以确定，而在往后的游戏过程中便必须一直使用此控制形，除非再由内部游戏时，以“情报”指令中的(机能)高定，才可以再改变控制形式。

游戏的选择

若你在进行完两插孔同时插入控制器并选择完用那一种后，便会进入此一选择项目，而若是当初开机时，你只插一只控制器在插孔内的话，便会跳过先前所介绍的(操作方法之选择)的程序，直接进入此一画面做选择，此项目共分两项，依序介绍如下：

一、新しく始める(新游戏的开始)：

重新开始游戏，当你选择此项指令后，便会使画面再跳入内容设定的项目。

二、セーブデータ売をみ入む(记忆之档案的呼出)：

当你已经有记录在卡匣记忆体内时，只要选择此指令便可以叫出上次的程式再玩下去。

游戏内容的设定

当你重新游戏时，所做的游戏基本条件的设定指示，而被你所选择的项目确定后，会呈现绿的字样，至于各单项设定的介绍如下：

一、シナリオ(剧本年份)：游戏三个阶段年份的选择(1551、1568、1582)，表示三个不同时期的状况设定。

二、モード(模式)：设定敌军(指电脑自行治理的敌国)的整体游戏指标，是要喜爱和平，运用谋略的“理知的”或是武力争霸，相互攻伐的“好战的”。

三、しベル(等级)：设定游戏的难易度所用，共有“初级”，“中级”，“上级”三种模式供玩

家设定。

四、大名人数:表示参与此游戏的玩家人数,从不自己操作而看电脑自行进行游戏的0人,一直到多名玩家利用两个主机控制器插孔所插入的控制器来分别操作的八人为止,共有九个阶段可供调整。PS:若是选0人,而看电脑自行进行游戏时,可按主机上的重来键(RESET)结束观看回到标题。

五、他国合战:表示除自己本城及配属之支城以外的敌国在交战时,你是否要观看他国在地图战场上的战斗画面,"见る"便是要看,"任意"便是一旦发生他国交战时,画面上便会出现"见る/见なこ"的字样,左方的便是要看,而斜线右方的则表示不看,而若在游戏一开始是设定"见なこ"的话,就表示不管他国发生交战与否,你都完全不看,不过SD太郎在此建议大家,刚玩的新手最好用"任意",虽然麻烦一点,但不致于他国发生对我们自身有影响的战役时,我们因设定在不看"见なこ"的指令而漏失掉好的情报。

六、よろしこごすか?(实行):完成所有的设定,便将画面的游标移到此项目文字上,然后以A钮或滑鼠的左钮来"决定"即可,而若不满意,可直接再按下B钮或是滑鼠的右钮来"取消",再一次的重新设定

七、大名之选择方式:玩家在决定人选之后,以游标指向大名的姓名那一横字后,按下"决定"钮便可以确立此人是你的扮演角色,接下来画面上又会出现"改名するかしなこか"的字样,是表示你是要将已经设定好的姓名加以改变,若选"实行"便会进入改名输入画面(见后面单项介绍),若选"取消",则使游戏继续跳往"最后设定完毕"的"确认"画面。

改名输入法介绍

当玩家在大名选择画面中挑出了自己的大名后,若在"改名するかなしこか"的日文出现时,选择"实行"便会表示你要自创名字,此时便会进入此一改名输入画面。

在画面上可以输入的文字中,玩家只能替所选之大名改"姓",并不能改"名",比如说织田信长,你只能改"织田"这个姓而已,而改性也只能改三字而已,当玩家进入改名画面时,下方所出现的首先是日文的"平假名",若你指向日文字按下A钮或滑鼠上的左钮"决定"后,画面便会出现有关此日文单字的汉字,浊音或半浊音字,还有大小平片假名字来供你输入,若是玩家不想输入此项文字,可以将游标指向上方选择项目的"英数",画面便会出现另一种文字的输入形式,包括大小文字英文字、数字及各种记号等,你亦可以选择加入输入。

在输入过程中,若画面上一次无法显示所有文字资料时,画面右下角会出现类似分号的指标(/),在斜线右方是表示有几个资料画面,而在斜线左方则是表示显示到第几页资料面,玩家可利用控制器的L及R钮来进行画面更换的工作,使用滑鼠的玩家也可以用游标指向使用滑鼠才会出现的箭形记号上,然后押下左钮便可以进行更换资料面的工作。

当输入文字错误时,只要选择指令的跳回(戾る),便可以向前取消一字再行输入,而输入完毕后,只要将游标指向"决定"后,再按下A钮或滑鼠上的左钮,便可完成"姓"之修改,而跳回一开始的"修改前选择画面",只要玩家将游标指向"终了",便可完成所有设定跳至最后的"设定完成确定画面",在确认"实行"后,游戏可以展开。

在改名输入期间,若随时要停止,可按下B钮或滑鼠上的右钮,画面便跳回"修改前选择画面",按"终了"便可进入"设定完成确定画面",若再按B或滑的右钮,则会问你是否要

重头全部设定。

最后设定确认画面介绍

当你选择完大名，并未修改姓名或是已经修改完毕后，便会进入此画面，这是一次呈现你所设定的游戏基本资料的画面，如果没问题便押下“实行”，游戏便会正式开始，若要再行变更，则选择“取消”，再重新进行各项设定。

各年代舞台剧本介绍

(シナリオ1 1551 年)剧本 1

风云的战国时代

这个舞台是全日本的战国初期所展开，当时日本群雄割据，而在此时最有势力的为越后的长尾景虎(即以后的上杉谦信)，甲斐的武田晴信(即以后的武田信玄)，骏河的今川义元，以及安芸的毛利元就。

此时尾张国内的织田家主织田信秀(信长之父)，于战场遭受埋伏而中箭身亡，因此织田信长(信秀之长子)便继任为家督，清州城之主，虽遭家中许多人大力反对，但在老臣平手政秀的大力奔走下终告登位。性格古怪的织田信长在遭逢生平大敌今川义元的三万大军欲行通过时，竟不慌不忙的在巧妙战术动用下，透过木下藤吉郎(即以后的丰臣秀吉)的帮助及天时的配合，仅以五千之兵在大雨中奇袭今川义元本阵，当场格杀此一大名，从此天下闻名。而尾张北方美浓国的国主，号称“毒蛇”的齐藤道三，此时也正欲将其势力伸入尾张而眺望着，而尾张国内也因尚有数城之势力仍不归属信长的统御之下，因此也呈现一幅动荡的画面，信长便是在此乱世中发迹。

至于此时代的其它天下情势是摄津的三好长庆将足利幕府的征夷大将军足利义辉放逐，而自己掌握着政治实权，而此时在关东，长尾氏及武田氏也正因信浓国之主权而正欲展开合战(即下天闻名之川中岛合战)

〈请参看附录——表 1〉

(シナリオ2 1568)剧本 2

天下布武的新时代

在此一剧本之中，本游戏的标题主角“织田信长”已经统一了整个尾张国，并且在齐藤道三遭其义子齐藤义龟杀害代之后，发动大军攻向了美浓国，并且在战术运用得当下，攻破了美浓国各支城据点，最后在敌军坚固的天险之城“稻叶山城”陷入了苦战，但在木下藤吉郎(即日后的丰臣秀吉)带兵由后突袭之下，一举攻陷了该城，从此美浓及尾张两国确定为信长所有，而稻叶山城亦成为信长的居城(原为清州城)，之后亦改稻叶山城名为“岐阜城”。

信长势力扩大之后，又再与妹妹所出嫁的浅井长政之北近江国及三河国有良好交情的德川家康结为盟友，确确实实的稳固了信长的根基，也是他“天下布武”野心展开的关键。

至于其它天下大事中，原本放逐将军足利义辉的三好长庆死亡，而三好一族的三名家臣，号称“三好三人众的其中一名叫“松永久秀”的人，指使三好一族杀害了将军足利义辉，并推其弟足利义昭上台任将军一职，实际政权则由“三好三人众”中的松永久秀把持。而此时各地的大名们纷纷致函要求上京面见，但由于将军义昭只信织田信长，肯答应了他上京的要求，从此信长的威名亦不迳而走，而当时上所呈现出来“堂堂正正、纪律严明”的军队仪容，也令人不得不佩服有加。

在中国（指日本一地区）一带的毛利元就，运用了其战国时代最高超的头脑，攻下了尼子氏所有之国，版图亦扩大了相当多的范围，而在最南端的北九州，丰后国的国主“大友宗麟”也朝筑前的方向开始进军，由于有名门立花一族的助力，因此不可谓之不强，也要时时注意此人的定向，尤其是其渡过北方的“关门海峡”后，不论是和毛利一族联手，亦或是攻下毛利所领之国，都是一个很大危机。在此剧本之中，由于一些有作为的大名，多多少少都具备强大的武力及战力，因此对于弱小的国家必须时时保持监看，不然自己的本城或支城若是在能力薄弱时未加强战备的话，很有可能便在一瞬间被攻陷，尤其是小国在遭受大军攻击时。总而言之，此一舞台是战国各有各的大名已经建立好自己的基本国土，正欲向外扩张的“新时代”。

〈看参看附录——表 2〉

（シナリオ3 1582）剧本 3

朝霸王之道

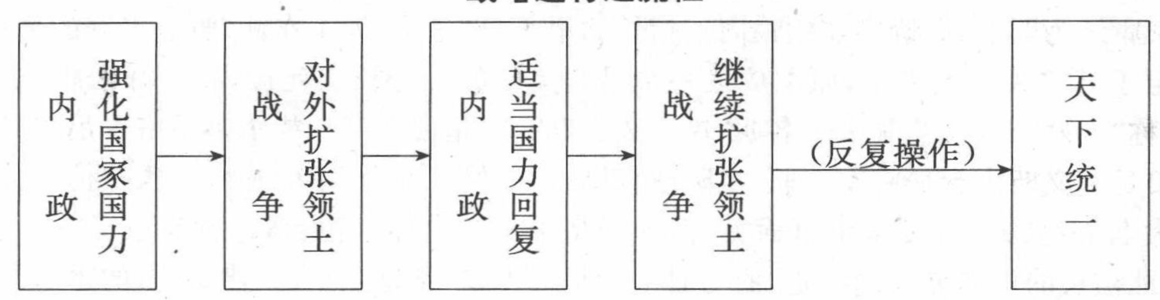
在此一剧本中，织田信长的声势已如日中天，闻名天下的“安土城”也建立了起来，在日本中部一带可以说是威镇八方，连平日最惧怕的关东三杰也相继过世，武田信玄是在上洛（进京）途中病故，之前还以势如破竹之势于“三方原之役”大败织田，德川联合军而向京移动，无奈突然崩逝，徒留“风林火山”之憾。而上杉谦信也是正欲向京战争时，在本国中风而亡，至于拥有“天下第一、不破之城”美誉的相模伊豆之小田原城大名北条氏康，亦在此时过世，信长可谓受尽天和之庇佑，而接替父亲信玄继续向京移动的武田胜赖（信玄二子，大子义信已故），却只知硬拼，在“长筱合战”中以骑马之队冲锋，但遭遇信长初次以火绳枪（铁炮）队为前锋的三千艇炮击而大败，退回甲斐。

在另一方面，信长也打败敌国毛利家的水军，也降伏了以宗教狂热份子为首的石山本原寺一族，从此京都四面国土完全掌握在信长一人的手中，并且信长尚在天皇及公卿的迎接下，骑着骏马，浩浩荡荡的率领庞大的军队胜利归来，自此便使世人完完全全的了解信长制霸天下的“野望”。

在此时此刻，信长唯一的最大敌人，应该便是尚占据关西中国大半领土的毛利家，而号称智谋之英雄的毛利元就过世后，其孙毛利辉元起而代之，而辉元也在叔父吉川元春及小早川隆景二位名将的协助下，整戈待旦的防止信长的势力西移，对于信长能否成就霸王之梦，此刻便是其欲一展雄风之时。

〈请参看附录——表 3〉

~战略进行之流程~



上面所画的流程图，便是玩此游戏大原则下的进行方式。首先每月各城都有实行指令的机会，而一个月一座城只有一回合的指令使用期。对于你自己所属的各城，每月画面皆会切换至各城的命令画面，在由玩家逐城来下指令，除非有些城你不想操作，想交由电脑替你治理的话，便要在游戏中以"内政"指令中的(评定)这一项，来命令其它配属在手下的支城如何自行工作，在命令完毕后，电脑便会替你治理该城。(详请见内政之指令说明)。

大名、城主或武将在实施指令时，会依各指令的消费不同，耗费掉使用命令时所自动损耗的一种"气合"值，若数值未达你欲使用之指令的"气合"值消费数的话，便不能使用该指令。

在流程图的定义上，简单的说便是在游戏的一开始，首先必须花一段时间来强化自国的国力，才会有钱、有粮及足够的兵员，亦或是得到优秀的人材，接下来便是以战争使领土扩张，而在久战之后必须得再花一小段时间重新整备，补充兵员或物资，才能再向他国攻击，而外交的手段也要在这时伸展开来，若只是一昧求战而不重视建设或内政、外交的话，那对"天下统一"是有阻拟的。

气合值之说明

"气合值"便是当你要进行指令下达时，所需消耗的数值。而在你使用指令消耗后，每个月会有少许的回复，而回复的快慢便象征该名武将对大名的"忠诚心"，忠诚心高的武将，回复便较快。PS:忠诚心并无在画面上表示，详请见个人能力后之说明。

"气合值"的最大限度是"15"。而所有指令所消费的数值亦不相同，当你欲用之指令下达后，可以执行的武将便会在字色上有所差异，画面上名字呈现蓝色之武将，表示此人目前"气合值"并不足以施行此项指令，因此玩家们要注意各武将的"气合值"状态，唯有确实的运用气合值足够的武将来办事，政务才得以推行，争霸也才有本钱！

国与武将

一、国之构成：

●**国**:表示自己目前控制状态下的本城及支城所属领的全部范围。

●**本城**:表示目前此国的主控之城，占据此城便领有该国之治权，而本城是固定的，并不会依各大名或国主的移动而改变位置。

●**支城**:配属在各国本城分支的其它城池的称呼,而大名或国主移动到支城时,此城并不会成为本城,依旧是支城的地位。

PS:各城在大地图上的画面呈现时,依颜色的不同亦有所区分,自己所领有之本城及支城的颜色为蓝色,与之有同盟关系的它国本城及支城为绿色,而和你毫无任何盟约的敌对国家之本城及支城为红色。

二、武将之身分:

●**大名**:统领国家的最高权位者之称呼。

●**国主**:代替自己所奉行之大名,去其它国家本城统治者的称呼。

●**军师**:协助大名及国主进行政略施行的辅佐者称呼。

●**城主**:大名或国主所在之本城以外的支城统治者称呼。

●**现役**:表示此人为正在城中待命的武将称呼。

城池资料说明

○:表示此项数值高时的好处　　╳:表示此项数值低时不利处

若玩家想要利用指令查询自己所属各城的国力资料的话,只要以"情报"指令中的(所领)单项小指令,然后再指出你配下所属各城之中你欲查看之城,当你按下A或滑鼠上的左钮(决定)后,画面上便会出现该城的城池状况资料供你查看,其画面介绍如下:

北近江面①　现役:德川家康③
长浜城②　支城④规⑤防⑥
贯⑦　粮⑦　人⑪
商⑧　钱⑩　治⑫
将⑬　兵⑭　大名⑲
马⑮　⑱
炮⑯　武将⑳
练⑰　配列㉑

1. 国名:表示此城所属之国的国名。

2. 城名:表示目前所查看之城的城名。

3. 统治城者:表示目前此城的统治者(大名国主、城主)的姓名。

4. 城别:表示此城的性质,是一国的本城,亦或是其支城。

5. 规(城之规模)最大值15:表示此城目前市镇开发的规模,可用"内政"指令中的(筑城)来构筑工事,让城市变得更大。○:数值高可使防御度不易下降。

6. 防(防御度)最大值100:表示此城的坚固程度,是用来抵抗外侮之用,可用"内政"指令中的(改修)来强化防御工事。○:降低被敌人攻陷城池的机率。

7. 贯(贯高)最大值~因各国开发程度之不同而有所差别:表示此城的土地耕作面积开发程度,可用"内政"指令中的(开发)来提升。○:贯的数值愈高,七月份米收获时的数量也愈多。

8. 商(商业值)最大值100:表示此城市镇上商业活动是否热络的数值,可用"内政"指令中的(商业)小指令来开发。○:数值愈高,一月份人民纳税时所获得的金额也愈多。

9. 粮(粮食总数)最大值40000:表示提供平时军队食用及作战时补给所用的米粮数目,在每年七月时会收成,同时也会自动拨发,给足轻(步兵)食用,若不足时则会使士兵自动减

少。要使此数值增高的方法，便是玩家们的土地开发之(贯值)要高才行，当有过剩的米时，亦可将其变卖给商人，换取金钱。

10. 钱(钱储量总数)最大值40000：表示此城所有的金钱总数，在每年的一月都会经由人民的纳税获得，同时也会自动拨发必要的金额给部队中的足轻(步兵)们，若有不足的状况，士兵也会自动减少。要增加此数值的最佳办法便是增加此城的“商业值”，自然纳税时的收便丰富了。

11. 人(人口比率数)最大值100：此数值所表现的是当你自国之本城及支城的“总贯值”(即各城的“贯值”总合)达到100的状况下，你的人民的工作分配比率，这样说较笼统，简单的说便是当有人从事城内开发时，此数值便会因那项工作用到人民，因而数值下降，而人口率也影响到战时杂兵征召的人数。

12. 治(治安度)最大值100：表示此城目前治安的状况程度，也可以说是“人民忠诚度”表示。※：若不佳时，你不去想法提升的话，便有可能发生人民的暴乱，一旦发生的话，城内的“贯值”及“人口率”都会下降，自然税收便会减少，而能征得兵员也会下降，士兵也会减少。

13. 将(武将数)：表示此城全部的武将总数。(不管任何身分)。

14. 兵(兵士数)最大值～因各城“贯值”的不同亦有所差异：表示此城的足轻(步兵)总人数。每“1”代表的是“100”人，而能征兵的人数，其最大限度便是和你城的“贯值”相同。

15. 马(马匹数)最大值9999：表示可供出动骑兵队的马匹队总数，每“1”代表的是“100”头，因此画面上在全满时所显示的是“99”的马匹数，而每百匹马的价格在每月的市场价格上会变动，有时可有效的利用低价来买入，当高价时再卖出，可赚取其中之差价。

16. 炮(铁炮数)最大值9999：表示此城所拥有的“铁炮”总数量。每“1”代表的是“100”梃的铁炮值，而获得的方法是向商人购买。

17. 练(训练度)最大值100：表示自己城中目前士兵的训练程度，训练度愈高，在战争时的各项作战能力都会增强，而提升此能力的方法便是利用“军事”指令中的(训练)来提升此城军队的训练度。

18. 其它各项城内特点表示：在城池的资料全一览表在画面上展开时，右下方的位置是用来显示此城是否可以制作铁炮，可以的话便会有文字显示。除此之外，在城以地图画面显示时，有时会有一些城下市镇或金山、银山等地点在某城附近，以下便将这三项特点加以说明：

A. 金山、银山(在地图画面上直接以图形显示)：表示此地有一座内含有金、银矿藏的山脉，此时在地图上它相邻的城池便会因此而在固定期间拥有额外的收入。

B. 铁炮生产可能(在城池资料一览表的右下方以文字表示)：表示此城具有生产铁炮的能力，只要有此能力的话，此城的城主在下达买铁炮的时候，可以用市场公定价格的一半买入。

C. 城下(在地图画面上直接以图形显示)：表示此地有一个市镇在某城外依靠其保护而生存。若在地图画面上有街道房子的方格图案在某座城外分布，便表示该城也会在自城人民的税收外，额外再拿到城外另一个市镇的税金。

19. 大名能力：查看此城归属的统治大名能力之用的指令。

20. 武将能力：查看此城所有武将的一览表所用的指令。

21. 配列(顺序)：用此指令后，可请电脑替你将城中武将依各项不同能力值排出高低顺

位，只要你选择某个单项能力按下 A 或滑鼠的左钮，武将便会依此序排好。PS：各能力之说明请查询“个人能力说明”之解说。

个人能力说明

△：表示此数值的高低会影响到什么指令的实行效果。

注：表示要特别注意的事。

当玩家需要查询武将们的个人能力时，共有三种显示的画面，利用“情报”指令的家臣指令，可以看见全城武将的一览表，而欲细部查看时，只须用游标选出该名武将的名字后，再按下 A 或滑鼠上的左钮即可开始查看武将资料画面，而要查看大名的个人资料时，直接选“情报”指令中的“所领”后，再由一览表上按下查看“大名”能力的指令，便可以查看，现在综合各表格的数值后，在此分门别类的做说明：

A. 身(武将身份)：表示此武将的目前身份是大名、国主、城主、军师或是现役武将之表示 PS：在武将一览表画面中，第一页的身分栏中，并不会写出城主及现役武将的称呼，而保持空白的状态，只有在个人能力表一览之中才会每一个单项身分都显示。

B. 年(年龄)最大值 99：表示武将的年龄值。每年一月会加一岁。注：年龄过高易死亡。

C. 政(政治力)最大值 100：表示此名武将在政策运用上的能力。△内政、外交。

D. 战(战斗力)最大值 100：表示此名武将的个人战斗能力。△战争。

E. 智(智谋力)最大值 100：表示此名武将的智慧。△外交、调略。

F. 采(指挥力)最大值 100：表示此名武将的指挥能力，依数值之高低决定最大可带多少的士兵出阵。△战争。

G. 野(野心)最大值 100：表示此人想一统天下的野心度。注：数值太高者，容易反叛或是好战。

H. 气(气合值)最大值 15：表示每名武将使用指令所需消耗的数值，在每月都会补充，忠诚心越高回复得越快。

I. 知行　最大值 999：表示每名武将的俸禄共分到你国内全部城之“总贯值”的多少？在画面上的数字便表示你的领用值，而后面的(　)号内的地名则表示你被封至何国。每名武将的“贯值”知行数都可以在论功行赏中加减数值，而分剩下的便是国家的收入来源。

J. 勋功　最大值 999：表示此名武将所立下的功劳数值，是用来提供玩家们在论功行赏时所用，在论功后会自然下降。(详情请见后文之中的论功行赏说明)PS：大名没有此数值。

K. 一门众：与该国所属之大名有血缘关系之人，或是有婚姻关系之人，在个人单项资料查询时，会在此人所在城名的左方显示此字样。

L. 城数：表示大名所拥有城堡总数(含本城、支城)，此数值只有在大名的资料一览表中显示。

M. 姬(女儿名)：在你查看个人能力资料时，在右方的“姬”若显示“なし”的话，表示此武将没有女儿，若有的话，此项资料旁会显示姓名，可以游标及“决定钮”来看其女儿面貌，女儿通常是用在外交或人事的结亲关系之用。

N. 家宝：表示此名大名或武将身上是否持有宝物，有些宝物可以提升武将之能力，至于

获得方法有取得或购得两种。

忠诚心讲解

在此游戏之中，是没有“忠诚心”此一数值，但为什么笔者在介绍内文中一再提到注意武将的“忠心”变质”其实质意义并非要大家去找游戏中“忠诚心”在何处显示，而是要大家凭藉着自己的治理天份去掌握部下的人心。若真的要提示的话，只能告诉大家，你可以依各人的(野心)来判断，通常(野心)高的人，便是最容易出问题的人，所以大家一定要赏罚分明，并在必要的时候以“人事”指令中的(论功)来奖赏部下，只要适宜的应用，即使没办法看见“忠诚心”以数值表示，自己亦能带住部下的“心”。

战略指令说明

气:表示使用此指令的必要气合值。　　钱:表示使用此指令所需要的经费。

条:表示使用此指令的特别条件。

内　　政

表示你在此城内施行内政相关之指令项目，施行的效果与你政治力的高低有关，但以“评定”委任自国所属的其它支城自行之治理时，效果则看那座城的城主之政治力。“内政”之指令共有八大项：

一、开发:气 3、钱 20

表示从事农耕土地之开垦种植所用之指令。使用此指令可以提升本城土地的“贯值”，但人口比率会下降，而使用此指令提升后，便可使七月时的米粮收入增加。

二、商业:气 3、钱 20

表示你从事商业奖励及投资事宜之指令。使用此指令可以提升本城之“商业值”，间接影响到一月份住民纳税时之金额多寡。

三、巡检:气 3、钱 20

表示从事城内巡检犯罪防治指令。使用此指令可提高城内治安度，治安度过低时易发生暴乱。

四、改修:气 3、钱 20

从事城内防御工事改建工程指令。使用此指令可使城之“防御度”上升，以备敌人攻城消耗之用。

五、评定:气 0、钱 0、条:本城方可下降。

在本游戏中有一个特点，就是不见得每个城玩家都可以控制，如在画面上看到的小城，你便不可以去控制他个别下指令，除非你的国主或大名正好移动在那座城内才行因此在平常的时候，在一国之中只有在地图上显示为大城(即本城)的国主(或代理城主)，才可以在城内下此指令，而此指令便是命令自己国内所属的支城如何从事工作之用，在命令下达完，该

城便会依指示自行去运作，至于你可以下达的指示共有四项，依序介绍如下：

●**富国**：命令其城主在自行治理期间，以强化该城之国力为主。

●**强兵**：命令其城主在自行治理期间的工作，以军备之强化及充实为首要之任务。

●**静观**：命令其城主既不从事内政的治理，也不从事军备的强化，而以静观局势之姿态在城内待机。（聪明的人是不用此指令的）

●**终了**：结束“评定”的议事之用的指令。

六、筑城：气 12

改建城池之范围，使其成为更大的城市所用。此指令在施行后，会提升城的“规”模值，数值愈高，遭受敌人攻击时的防御力也愈难下降，但在改建之中，由于城变大了，自然原先所防御的面积也变广了，所以防御度会下降，玩家只要再以“内政”的指令的（改修）即可重新增强防御。

军 事

表示玩家要从事整军、备战、部队分配或调遣之类事宜的指令所用，其指令共分五大项：

一、开战：气 2

表示要向他国发动战争时所用的指令。下达此指令后，便是一连串整备设定，结束后便开战。（详情见战争进行流程说明）与你交手之国对你的友好度会下降。

二、雇兵：气 3

花铁依市场行情雇用足轻（步兵）来扩增部队，第“1”的单位代表的是“100”人的士兵，而可以雇兵的上限，依各城的“贯值”高低而定，玩家们在雇兵时，若所雇人数超过容纳便不可雇用，除非将已雇来的士兵移至他城才可再行雇用，而最好利用收容士兵的便是“贯值”高的城池。

三、训练：气 3

训练士兵作战的能力时，所下达的指令。通常在补充兵员后，士兵的训练度必定会下降，而要恢复的方法便是要靠“训练”而成果的是否显著，与负责训练指令的武将自身指挥力（采）有关。

四、移动：气 2（包括移动及呼寄的所需气合值量）

命令武将实行自己配下各城之间移动的指令，通常是为了调派武将或物资时所用，此指令又分两项移动指令：

●**移动**：在属于自己领内各城移动用的指令，但是下指令之国要派武将移动到另一座城去的指令，同时也可以和金钱、米粮、马匹、铁炮、步兵（足轻）等军需物一起过去。

●**呼寄**：条：只有一国之本城、或大名、国主所在之支城才可以下达此令。

同样也是命武将由一城移至另一城所用，但它是下指令之城命令另一相邻之同属领之城的武将移至下指令之城所用的指令，同时也可携带金钱、米粮、马匹、铁炮、步兵（足轻）等军需物一起移动。

五、输送：气 2

不移动任何之武将，纯粹由下指令之城将物资输运至另一支城所用的指令。

外　交

欲从事与他国的沟通、谈判、或进行与朝廷进行的协商请示时所用的指令。使用外交指令的首要条件便是执行指令之武将的政治力及智谋力要好，另外还有两个条件，第一是此指令只能由大名所在之城（不论本城、支城），才可以使用。第二是此指令只能大名所在之城对另一大名所在之城才能行使，连其大名配下的各国的国主都不可在城中行使，或是代为接受另国大名所下达外交协商。至于各外交的细部指令共有六项，依序介绍如下：

一、会盟：气 10

表示与他国结为盟国的指令。而两方面以平等的待遇对之，实行后若成功，两国间的友好度便会上升，而使用此指令之人的智谋及政治能力也要参考一番才行。

二、威压：气 10

表示和他国从事优势同盟的缔结，以武力威吓他人臣服在你的权力之下，使其成为你的从属国，在游戏之中，若你使日本所有的敌国灭亡，而剩下的即使不是你的“直属国”，而是由他国大名所控制国，但只要他是在你威压下的“从属国”，一样可视为你获胜！PS：使用此指令时，你最好在很强的势力状况下行使。

三、恭顺：气 10

和“威压”不同是，此指令是自己请求成为他国大名手下的“从属国”所用。成功之后当他国来攻打你时，你所从属之国便会保护你的安全，但太郎觉得有志气之人是不会如此做的！

四、婚姻：气 10

和他国大名结为同盟之后，可以利用自己所拥有的女儿嫁于他国，使两国除了同盟之外，再以姻缘提升彼此的友好度，实行此指令的人，当然要挑政治与智谋的能力强的人担任使者！

五、朝廷：气 15

至朝廷所在的京都面见天皇及公卿们所用的指令。所派遣的人选在政治及智谋上的考虑，要比一般外交场合更为慎重，因为当时的时代，虽然天皇及公卿或幕府将军都无实权，但在精神的象征上，仍是人民及一般大名所相当尊重的角色，所以使者的人选必须注意。关于指令共有三小项：

●**献上**：向朝廷呈上贡品之用的指令，在你有家宝或是多余的金钱时，便可以使用此一指令，依自己能力向朝廷进贡，而朝廷在收到贡品后，对你的“朝廷贡献度”便会加以提升。

●**敕状**：向朝廷请求发给令他国与你进行同盟缔结关系的书状之用。当你向原本就与你友好度很高的国家请求朝廷颁令你与他国结盟时，有此书状便可在朝内进行交涉，而每请求一次，你对“朝廷贡献度”便会下降，太低时便无法求得，而结果便在退朝后会表示。

●**官位**：大名或配下武将欲向朝廷求官用的指令，大名的最终目标便是武家极位的“征夷大将军”一职，此为足利幕府将军世代承袭之职位，但因无实权而被架空，若你能在势力强大时请求到“征夷大将军”一职的转封，将可大大的提升自己地位，甚至可以“外交”指令中的“威压”迫使他国臣服，不战而完成一统全国之梦！而在平时使用此指令之时，不管赐官大小，“朝廷贡献度”都会下降，而给玩家的建议是，一定要多保持高度的“朝廷贡献度”状态。PS：派武将去朝廷求得的官位是替大名求的，另外所提到有关“朝廷贡献度”之查看，请用“情报”

指令中的“势力)便可以查看全国大名对朝廷的贡献状况。

六、手切(同盟背弃):气 5:

当你欲与他国结束“同盟”及“姻亲”关系时,便可以使用此指令,然后选择与之断交国后,按下 A 钮或滑鼠上的左钮,便可以和他国大名之势力解除同盟,如此做会使两国间之友好度下降。

调　略

对他国进行侦搜或特定活动所用的指令,在区分上共分为五项,依序介绍如下:

一、侦察:气 2:

派遣密探至他国调查情报所用的指令。派遣之人宜采用智谋力高之人较易成功,而成功之后,便可以看到该国城中的各项情报资料。PS:使用侦察的范围只限于下达指令之国周围一定距离内的他国城池。

二、内应:气 5　条:必须对已经实施“侦察”成功的他城实行。

以智谋力高之人潜入他国内,然后和他国之武将进行招安的工作,一旦成功的话,此武将在你对该城发动战争时,便会在战场上倒戈向你的军队投靠。

三、扇动:气 5:

到他国的城中散发不利于该国的评论,一旦成功的时候,该国的住民便会对城主产生不信任感,因而发生滋扰事件使该国“治安度”下降,当数值过低时,甚至可以引发该城的暴动,那时该城的士兵及人口率都会再度下降。PS:宜派智谋力高的人执行任务。

四、流言:气 5　条:事先必须已经“侦察”成功该国的情报才可以。

派智谋力高之人作说客,到他国武将及大名间散播不实之流言,使武将和该国大名之间相互不和,最成功的时候,可以使他国的大名解雇或杀害被你设计的武将。

五、暗杀:气 15　条:事先已用“侦察”获知该城中的情报后。

派遣智谋力、战斗力均高之武将至他国城中,然后决定欲谋取之武将姓名后,此名刺客便会前去依指示暗杀敌将,成功时该名武将便会一命呜呼!PS:历史上通常担任刺客之人皆以“忍者”居多,如德川家武将之一的“服部半藏”,北条家的“风魔小郎”……等,都是忍者出身的暗杀名将。

人　事

对自已手下各所属之国主、城主、武将……等人的人事调派及向他国或自国城中行使人材发掘或归隐之类命令的工作指令,其命令共有六项:

一、取位:气 5:欲加入新的武将至本城任职时所用之指令。在执行上又分为三小项实施:

●**自国**:检视自国的城内有无游荡至此的无职之人,若有便可依能力自行决定登用为现役武将加入阵中,提升武将的人数。

●**他国**:条:事先必须以“调略”(侦察)该城的情报完才可以。

向他国城中的武将进行拉拢工作,一旦成功后,该名武将便会自动加入你的城内,使武

将数上升，但你也必须在拉拢时以城中的土地分配给他，因此会使可分配之土地下降数值。

●**募将**：在自己所统治的城中进行人材募集的动作，可借此吸引自国内有能力浪人出现，也可间接让他国的浪人向你的城来集中。

二、隐居：当一国之大名不想继续执政时，可用此指令任意挑选他势力下的大名，而在玩家们按下此指令后，画面上便会自动替你排列出可以继任的人选，而这些人便是你可以在查看武将个人能力资料时，画面上有显示出象征为血缘关系之"一门众"的人，而这些人不论是你家族或是因姻亲而成为一门众的人都有资格成为选。当新大名上任后，原先的大名便成为该城的武将，但以后便不可以再当大名了，除非新大名死亡时，才可以有资格再选为大名。PS：欲任命之人必须和大名在同一座城(不论本城或支城)内，才可以进行交接。

三、缘组：当自己的大名有女儿时，若看中那名武将欲使他成为自己一族时，便可用此指令将女儿嫁给他，然后他便成为你的"一门众"。

四、任命：条：武将必须要政治、战斗力合格，才可担当任命之职。

当你要命令某名武将担任你所统治众多国家之一的国主或是自城的军师时，便需要用此指令，其任命效果及介绍如下：

●**国主**：不管在那一国的指令执行画面，按此指令都可以立即更换自己势力下任何一国的国主，人选是以该国在你势力下的本城及支城内所有的武将为候选人，而被选之人不一定要在本城才可受封，在该国内的任一支城也可以受封。

●**军师**：使用此指令是可以命令自城内能力足的人出来担任军师，替他城任命，而若不足够能力者，画面上便不会出现姓名选择任命。

五、指示：向自己统治下的各国中担任为国主的武将下达命令之用。指令是由大名才可以下达，主要目的是要让国主们自行统治该国各城的事务，或是交由你统治……等的命令，指令共有三项：

●**委任**：将自己所属各国的本城(含支城)属于该国国主治理者，一律交上该国国主自行控制，完全不受大名的管辖。在决定其施政方针为"军事"或"内政"后，该国之城便由国主自行统筹治理。

●**直辖**：不论自己目前势力下所任命的各国国主施政方针由谁决定，一律改为"直辖"，由玩家所担当之大名在每月中，一个国一个国的替各城决定如何下指令。

●**特定**：如果有些国家你不想由大名治理，而有些国家你又要自己特别的加以操作的话，便可以用此指令，将一些较无重要的配下国家交由该国国主自行控制，不必像前面的"委任"指令，一定要自己势力下所有国家的国主都自行控制，或是像"直辖"的指令，一定要全部配下的国家都受你控制，而使用此指令之受命国，也是在决定"军事"或"内政"的施政方针后自行治理。

六、取引：当你欲从事军备之补强，或是物资等其它交易时，便可以行使此一指令，而此指令共分为"购入"及"卖却"两种行为，而项目则有(兵粮)、(铁炮)、(骑马)等项目，玩家在决定项目之后，画面左方便会显示一些相关资料，由上而下依序是你目前城中拥有之钱，你目前交易项目自己城中的剩余量，你可以买或卖的最大和最小单位为何，接下来便是玩家要设定交易的数量，而最下方一行则显示此交易物品单位最小时所买或卖的价格各为多少，玩家可仔细估运用。

情　　报

当你想要获知各种数值参考资料，或各项情势状况时，便须用此指令中的各小指令来执行工作，其区分共有六项指令：

一、势力：表示自国大名与他国大名间国对国的基本资料表。由左至右分别是各大名之姓名，我国与其友好度（太高容易发生争战），两国有无同盟，或婚姻的关系（若无以一一记号表示），最后则是各大名对目前天皇所在的朝廷的贡献程度（详情请见“外交”指令中的（朝廷）一项查询。而当你以游标选各大名姓名后，再按下A或滑鼠的左钮，便可看见该大名在全国地图上的势力表示。PS：同盟及婚姻关系的单字字义注解请见后文“其它相关指令之运用”中（敌国视窗查看时字义注解）。

二、所领：查看自己配下所属势所有的城的资料之用，首先画面上会出现各个城的名字、城主的名字，以及目前城中共有多少名武将（含国、城主），而当你要再查看该城的详细资料时，只要以游标选出自已势力下的一城城名，画面便会出现该城的一览表，然后你便可以再以画面上的“大名”、武将”、配列”来作细部查询的工作，（有关武将个人能力介绍，请见前文中的个人能力说明）PS：当你在用“情报”指令查询（所领）时，画面上的城名中“本城”是以红色表示字色的。

三、家臣：查看自己势力下的武将全部资料表，你若想细部看，可以在画面上以游标指向欲看之武将的姓名后，按下A或是用滑鼠的右钮决定，便可以看见单人资料（请见前文中之个人能力说明）

四、家宝：用此指令可以查看自己目前所有势力下的所属武将中是否有人持有宝物的指令。若有的话，画面上便会出现该物品的名称、种类、及卖给商人的价格，若你再以A钮或滑鼠上的左钮查看，还可以出现此物的图样，在宝物中的等级，以及持有人的人像及姓名等。PS：家宝以一等级为最高，除了从武将那夺取外，尚可在特定地点向商人购得。（详情请见家宝说明）

五、中断：当你要在游戏进行中中止目前的游戏状态时所要用的指令。而依各用途不同之区分共有三大项：

●**终了**：表示你不再继续游戏的确定指令。当你按下此指令后，画面上出现一排电脑向玩家你询问的日文句子，是问你已经储存过记录了没有？若回答没有（ここえ），则画面又会跳回原情报画面，而你若答有（なこ）时，会进行以下四种选择，要注意此段回答并不具实质意义，你即使有记录，但按没有（ここえ）时会使画面跳回去，而你若没记录，按有（はこ）时，也一样会继续行使下面的四项选择：

・初期设定に戻る（回到初期设定画面）：

当你想重新再玩一个新的档案时，按此指令便会使游戏跳回游戏一开始的选择各项资料的过程再开始。（详情请见前文中游戏之开始内文的介绍）

・ダームを终了する（游戏终了）：

停止目前的游戏状态，一切归于静止，留待下次再玩或重来之用。通常玩家在记录后，最好再按此一指令中止程式，记录才不容易跑掉不见！

・行方を见守ろ（自动控制）：

当你不想玩时,可以用此指令停止你的控制权,而你的国家便由电脑替你游戏下去,你只能看而已。

·自分たけ拔ける(自己势力取消):

和前面的(自动控制)差不多意思,但此指令是在有两名以上的玩家在游戏时才会出现,当其中一方不想玩,而另一方仍要玩时,便可以此指令在不想玩的那一方用指令时下达,那名玩家的国家也成为电脑所控制,而没结束游戏的玩家则继续玩下去。

●**记录**(セーブ):当你想保存目前的游戏状态到下一次再玩时,便可用此指令来将记录存入卡带的记忆体,当你下一次在游戏前选择记忆之档案的呼出(セーブデータを壳み入む),或在游戏中按"情报"指令中断内的(呼出),一样都可以叫出原先存取的档案来再次游戏。而在记录时,画面会显示你上一次储存记录的状态,以免你误存。PS:此游戏只能记录一个。

●**呼出**:当你已有记录在档案内,而你在游戏中又突然想再从记录处重新开始时,便可以用此指令直接执行,不需要按主机上的重来键(RESET),然后从标题再选择档案开始。而在你呼出时,画面上也会显示你上一次储存的进度在何处,你可以自行决定是否呼出,而档案资料若都以?号表示的话,那便是你的软体内无储存资料,你无法呼出!

六、机能:用来从事游戏中一些其它设定变更的指令,共有四项可供调整:

●"スラレオ"ON/OFF(**立体声状态**):

表示游戏内部立声音源(スラレオ)输出或是单声道(モノラル)音源输出的切换装置。

●"マウス"ON/OFF(**控制器调整**):

表示目前你所用的控制器是一般标准型(コソトローラ)或是滑鼠(マウス)的切换装置。

●"アニメ"ON/OFF(**动画装置**):

表示玩家在游戏中下达指令时,需不需要看到动画的切换开关。

●"**他国合战**":

表示是否在他国打仗时观看该场战役的画面之用。要看选(见る)、不看选(なこ),若由你在游戏中他国打仗时你再做选择的话,那你就调成(任意)。

其它相关指令之运用

情报视窗的查看

在游戏中轮到你的国家下达指令时,画面下方便会出现该城的国力状况视窗,而你只要以控制器的 L、R 钮或是滑鼠的左钮便可以切换视窗至军力状况的视窗,若再按下去便会使视窗消失成为框形的游标,你可以用十字键移动游标到各城去查看状况,但除了自己势力下的各城,或是侦察过的城可以看见细部资料外,同盟或敌国之城在查看时只会显示其所属势力,城名,及其大名与你大名有无同盟及婚姻关系而已。

当玩家以游标查询各国城池资料后,只要随时按下 L、R 或滑鼠左钮之一,画面又会回到原先下指令之城的命令画面,如此周而复始的依先前所提的顺序更换着画面的视窗,若善

加利用，L、R 及滑鼠的左钮将是相当方便的指令。

各命令回合的取消

在游戏中轮到你下达命令时，若你不想行使指令，或是已经行使完指令时，便可以直接在指令画面为大项指令显示画面（如内政、军事……），直接按下 B 钮或滑鼠上的右钮，此时画面上便会出现电脑向玩家你的一段发问日文，是表示是否行使完指令了吗？当大家确定之后，此城的命令画面便结束跳往下一座城或其它大名继续进行命令。

敌国视窗查看时字样注解

当大家利用 L、R 或滑鼠上的左钮去查看同盟及敌国未“侦察”过的国家时，画面上只会出现目前你所查看之城的所属势力、城名、及你所奉行之大名与该城所奉行之大名间之同盟及婚姻关系，在此就两关系在画面上所显示的单字字义加以注解如下：

一、同盟关系：在画面上显示为“同”时，是表示你的大名和他国的大名间是对等地位的同盟关系；是以“外交”指令中的（会盟）所构成。而若是显示“从”的话，则表示此国大名是以低姿态臣服在你势力下的从属国，两国之关系是以“外交”指令中的（威压）所达成。反之你的大名若是以“外交”命令中的（恭顺）去臣服在他国手下成为从属国时，此刻画面上的字样便是“上”。当你利用去“朝廷”的机会，向天皇请求作为引介人，从中替你与他国大名交涉而发行“敕状”命两国以对等关系同盟并且顺服朝廷时，画面上的字样便是“朝”。而“无”则表示都没有任何同盟关系。

二、婚姻关系：在你查看他城大名与你国大名间的婚姻关系时，若你有将自己女儿嫁与该国大名，那两国在此栏的单字便是“有”，反之则为“无”。PS：两国间若有同盟关系时便不可以相互攻击，而与你有同盟中任何一种形式结为盟友的大名，其势力下所属的各城便是绿色，而你本身势力的城则为蓝色，敌国则是红色，在交战的时候你可以向同盟国交涉请求支援你出兵攻打他国，但先决条件是你和你欲攻打之国及你欲请求同盟军之国都必须相邻才可以向其请求出兵。

论功行赏介绍

论功行赏的意义

当你部下在替你处理政务或战场作战时，都会一点一滴的累绩“勋功值”（可以在个人能力表查询），当累积到一定的程度后，你便必须适时的给予其奖励，或是在武将做错事时给予惩罚，如此才可以增进部下对你的信任，这也是在“人事”指令中设立（论功）的主要用意。

论功行赏的效果：

论功行赏行使后，被赏赐者其“勋功值”便会下降，而你若在论功时令被赏的武将感到满意的话，他对你便更加支持，反之则会大感不快而日久生叛心，若你不赏反而又“惩罚”武将的话，那被罚者会对你大失所望，甚至叛逃，而其它城中武将亦会因此而对你产生各种评论，对你的领导有动摇之危险。

论功行赏之操作：

首先在行使指令的先决条件，是要大名所在之城才可以由大名在该城举行对自己势力下各国评论功劳的会议，而举行时大名必须有“10”以上的“气合值”才可以召开。

在召开会议之后，画面上会出现各国国情、相关数值及此国中所有武将“勋功”的总合值……等等。你在选出你欲论功之国后，画面上可能会出现该国国主的谈话，表示他要自行去替国内有功人员论功，若你答应的话，该国便完全不参与此次会议，而自行由国主进行赏罚的“论功”工作，反之你若“取消”该国国主的“论功”权时，该国有功人员便会自行在画面上显示，你便可以一个一个依勋功值的高低给予奖惩，至于行使用来“论功”的指令共有八大项，每一大项内都有可能有多种选择，或是重要的意义，玩家必须特别注意！以下便依序加以说明：

一、恩给：当你欲将此名武将在该国所领的俸禄提高时，便要用此指令来提高其“知行”其国的“贯值”数，比如说某国大大小小的城（属于你势力范围的）之各城（贯值”的总合为100好了！那便表示你在七月收成时，你全国所能收成米粮数便是以你的这100的数值去计算收成数值，而这“贯值”必须分给各武将至少“1”的知行地，武将才会工作，而你以在一国内分出去多少知行的贯值，便和你在该国所有属于你势力下的本城及支城中的贯值总合数相当，即总贯值100，你便有100的知行地可分配赏赐，知行值最少从“1”开始分配，而你在分配后，可以从武将个人能力表中得知此人目前有多少的知行值的赏赐，往往是使武将是否忠心的要点，以下便是三项小指令说明：

●**加增**：将此名武将所在之国尚未分配出去属于该国所有的知行地，加封数量在此一武将身上之用，玩家可依目前剩余状况自行设定，而未分配之知行地所得便为该城之国库收入。

●**减封**：不封土地给武将，反而要削减其知行领土时所用的指令，不过对其忠心影响很大哦！

●**转封**：将此武将的目前知行地转封至其它国家的领土上，在转封的过程中，领土知行地是否扩增，对于此名武将的心理有很大的影响。

二、恩赏：将目前大名手中持有之家宝赐给武将用时所下达的指令，但若没有则无法用此指令进行论功的工作。

三、报奖：将该武将提报发给奖金、金钱由该国本城支付，而金额的多寡则由你设定，这是属于一般的奖励方法。

四、官位：赏赐武将官位所用之指令。但先决条件是你目前所控制之大名已从朝廷得到

过两个以上的官职任命时，你才可以把目前你大名正任职之位以下的官位封给武将，而过程上只要向朝廷推选成功的话，被赏赐之武将便可正式任官。当你用“情报”查询武将个人能力一览表时，在其面容下方便会显示其官位级职。

五、感状：赐与武将表扬功绩之感谢状。而每位大名所能发的感谢状总数，依各人之“政治力”的不同而有所差异，发掉后便不会再补充，当一名大名的感谢状发完时，便不可再用此指令。

六、一字：将大名之姓名中的一“字”赐与该名受赏武将，而那名武将便会因此而更改名字的一“字”往后游戏中便以新名字代替其称呼。PS：每名武将赐与“字”数，以一次一“字”为限，而对于和你有血缘及姻亲关系之“一门众”武将，不可以行使此一赐“字”指令。

七、惩罚：对于武将不进行奖励，而欲采取赏罚手段所用。至于你处罚是否得当，对于当事人及你身旁各武将的心理多少有影响，因此宜审慎为之。指令共有四小项，依序介绍如下：

●**没收**：将该名武将身上所拥有的家宝没收为大名自己所有。

●**剥夺**：将该名武将受封之官位取消，而职衔则暂由大名代管，可另行转封他人代替为官。PS：对无官位之人此指令无效，却知其武将是否有官位，可用“情报”指令去查看各城武将的个人能力资料表，在面貌相片的下方空白处是显示当此人有官职时，其等级及职位名称之处。

●**追放**：将该名武将赶出城外，取消其现役武将资料，使其成为浪人。

●**切腹**：命令此武将切腹自杀，但若失败之时，很可能此武将便逃离该城而成为浪人，而若错杀好人，其它部下也会产生反感。

八、一任：使用此指令便表示你不做任何论功之动作，而决定将此武将交由该国国主自行论功奖惩，而你这大名亦不加干涉。

家宝说明

家宝使用的方法：

家宝是我们以金钱向商人购入，或由武将身上夺取所得的。家宝的使用方法有很多种，比如说以“论功”的指令将大名所拥有之家宝“恩赏”)给武将，使其武将忠心不二，或是在进京上朝时，以“献上”的指令将宝物送给天皇，使“朝廷贡献度”提高，亦或是自己收集起来象征地位所用，都是不错的用途，而若是要购买的话，通常在沿海国家容易遇到海外的人士进行贩卖，比如说外国人要传教，你答应了他，或许他便会因此招来外国商人贩卖物品给你，至于内陆国家则只有靠机运了！

家宝之分别：

家宝依类别可分茶器、武具、绘画、书藉、舶来及财宝这六大项，而各项家宝中又分许多的种类，有些家宝（比如说武具）在由武将取得后，甚至会使个人能力产生变化，而身为大名的你，若将好宝物赐与功高的武将，其忠心必定稳固不移，反之则感到心中不平，努力和受赏

的程度不平均的话，那其忠心亦会动摇！而家宝依性质不同，等级及价格也有差异，等级一的便是最高层次之家宝，依此类推下去，而若是欲查看自己势力下所拥有的家宝状况时，可用“情报”指令之(家宝)来查询相关资料。(详情请查阅该指令之说明)

战争进行之方法

当玩家欲扩张领土时，就必须发动战争来占领他人的城池，而此一动作便是以“军事”指令中的开战来展开，以下分析各项有关战争进行及各项指令操作的状况。

战争的准备：

当你使用“军事”指令(开战)后，整个流程至出阵共分六项步骤，依序就各项状况做细致说明：

一、攻打国家的选择：当你确定(开战)之后，画面便会切换至地图画面，此时若有敌国(指红色之城)与你相邻的话，在其城上便会出现标示可以攻打的“可”字，你便可以用十字键将游标移至该敌城上，然后按下“决定钮”即可。PS：与你有同盟关系之城(指绿色)者，你不可以攻打他，除非以“外交”指令的断交(手切)，由大名和该国大名决裂，使其城回复成敌对状态的红色，才可以攻打该城。

二、应援、同盟军的要请：在进行完攻打之城的选择后，接下来便是你自己势力下与你所结盟之国的城中，有和你正要攻打之敌国城池相邻者之部队请求协战的部分，当你第一个所要选的便是自己其它支城的应援军，第二个则是有盟约关系的同盟军，若有合乎条件者，在你进行到该项要请时，你若决定要的话，画面上也会在可协助你出兵的城池上打出“可”的字样，但要注意的是，同盟军在要求时，你必须派使者去讲成功才有部队协助。

三、出阵武将的选择与兵员的分配：当你决定攻打之国的城池，也决定是否请求同势力他城或是同盟国部队的协助后，接下来画面便会进行到部队兵马的决定及出阵武将的挑选等工作，顺序是主攻之城决定完毕后，再由应援之城来决定出阵入选，这两支部队都由你来编成，正规部队含总大将共有七人可上阵，而应援、同盟两部分则为五人，因此若人数满了便不可再增加人手，而同盟国的部队编成是由该国自行分派后再投入战场，你不可以干涉其行事。

四、兵粮之决定：出阵武将及兵员分配完毕后，便会进行到兵粮的分配画面，画面上会显示你部队目前的人数平均下来一天吃的米粮数，而你目前所拥有的总数也会显示，你可慎重的决定数量。

五、出阵：一切出阵前准备完毕后，画面上最后的选择便是确认画面，当你押下“实行”的按钮后，战争便会展开！而若选择“取消”的话，程式又会跳回下达“军事”指令前的状况，重新再下指令。

部队的配置

当战争展开后，画面便会转移成战场画面，此时首先由攻方先行配置部队的位置，顺序是由总大将依序向下排列，然后再换守方配置部队。守方在配置防守军队位置时若两军进行的不是“笼城战”而是“野战”的话，那守军必须在战场上先布下本阵，一旦本阵被打败，那便和攻方总大将被打败一样，其所属一方便战败。PS：当玩家在配置部队时，必须依照电脑所决定之容许配置范围来配置部队，在范围之外的则不能一开始就驻在那里。另外若是守方在“野战”的场合战败的话，守方会自动退入城中进行“笼城战”，攻方必须攻下城才算完全胜利。

战争的进行与胜败：

一、战争的进行：在战场上两军若进行“野战”的话，攻方得胜便会再进入“笼城战”，必须再获胜才可打败敌军统治该城。至于在交战时的进行过程有下列三点：

●时间的计算：在战场上使用指令是以轮流的方式来进行，每一天从凌晨零时开始，每隔三小时为一个指令回合，双方各军团内之部队都可以使用一次命令，一天有二十四小时，因此共可在一天之内使用八回合的指令，而一场战役最多到十日便结束，因此你共有八十回合替各部队下命令的机会，攻方若十日内仍无法攻克，则算守方得胜。

●指令的行使：当轮到你方使用指令时，只要将游标指向自己势力下的部队后，再按“决定钮”便可叫出此部队的资料及指令画面，供你在查看状况后调动。

●回合的结束：当你替各部队下达完命令，或不想用指令时，你只要移动游标指向自己势力下正规或应援军的部队后，选择其指令中的“静观”，你的军团便会结束行使指令的回合，而换敌军使用指令。

二、战争的胜败：在战场上如何评定双方谁为胜利或是失败，此项介绍供玩家查看，共有八点：

1. 敌军兵粮用尽成0时我军获胜！

2. 打败敌军总大将后将其捕获时，我军获胜！

3. 敌军之士兵全数归零而无战斗力时，我军获胜！

4. 当你向敌军施行劝告，致使其总大将降伏退却时，我军获胜！

5. 敌军向你提出和议，而你接受时，两军便平手各退回国结束。

6. 在“野战”场合作战时，攻方总大将败阵攻方便输，守方本阵被夺，守方便输而进入“笼城战”。

7. 在“笼城战”进行中，当守方之城“防御度”归0时，攻方便占据该城而统治，其内未走之武将全数捕虏。

8. 两军不论是进行“野战”或“笼城战”，当时间进行过十日时，战争便宣告守方获胜！而攻方则退回出兵地之城。PS：十日的计算方法请见第一点“战争的进行”中，(时间的计算)那一项的说明。

三、战后处置：表示在你打仗胜利后，对于该国所捕获之武将要做如何处理之用，你除了

对大名只能(斩首)或(放走)外,对其它各身分之武将皆有(登用)为自身武将的能力,但你必须仔细参考战犯之能力后再下决定,下面便是处置介绍:

●**斩首**:将此人杀害,使其从游戏中消失,通常你若杀了大名,他只要势力下仍有城池,便会有人继位成为新大名。

●**逃がす(放走)**:不杀他将其放走,若是放走仍有国家城池的大名或武将,他们便会自动回到原属同一势力的城内,若已亡国了,那他们便会成为浪人游走各地,等待机会再出来任职。

●**登用**:将捕虏之武将拉拢为自己的部下之用,玩家可以用此指令将优秀的人材收为配下,而在登用一名新武将时,也必须将领土中的"贯"分配给其成为知行地。PS:有关知行地之说明请参考个人能力资料说明中的第九项(知行)之解释,或是查看"论功行赏之介绍"中,第一项(恩给)的指令对于"知行地"的解释。另外大名不可以在战后直接(登用)成为武将,只有(放走)或(斩首)。

军团资料说明

我方的正规军、应援军及同盟国支援之部队的总合名称便为"军团",是表示在战场上一方之所有部队的总合团体。而查看各大名军团的资料可用"情报"指令中的(势力)来查询状况的变化。PS:此"情报"指令是指战争时指令。

另外当你有应援或同盟军在战场上助阵时,他们会分早上六时或傍晚六时两阶段中到达战场,到达时画面也会出现军团的资料状况表,告知你最新的,如目前全军尚剩多少兵力,米粮的总剩余量为多少,要注意的是粮食在早上及傍晚的六时,都会自动的因食用而减少,必须特别注意存量是否够吃。

城池资料说明:

当两军发生"笼城战"时,只要以十字键将游标移至城内,然后再按下 A 钮或滑鼠上的左钮查询时,画面上便会出现该城之资料,供你参考之用。

尾张国　清洲城
织田领(总贯实:143 贯)
城主:织田信长　笼城中
武将:笼城 3 人　出阵 1 人

粮	13	士	23
钱	271	练	11
兵	5(百)	规	6
炮	4(百)	防	45
马	1(百)		

此资料表中的许多单项数值说明只要查询先前内文中的(城池资料说明)即可,要提到的是此表士兵、铁炮、马匹的计算是以(百)为单位,因为"1"便表示"100"人,而其它项目方面,"笼城"则表示仍待在城中的武将人数,而"出阵"则表示出城与敌军对战的武将人数。另外还有(总贯值),则表示你目前攻打之国全部支城(含本城)的"贯值"数共有多少。

部队资料说明

当你在战场上作战时，若想以便利的操作来查看各支部队的情报时，便可以用十字键将游标移至你想看的部队上，然后按下“决定钮”便可查看。但要注意的是当你是去查看敌军部队的资料时，只会出现下面图中的A图资料，除非你与他正在接触战才可以看到B图，至于你是查询自军部队的话，则会出现B图，而利用“情报”指令中的(武将)，则可以查到自军武将更细致的资料如C图，相关注解请见三个附表下方的文字说明。

A图

攻势同盟军
德川家

B图

上杉谦信
攻击侧正规军
10000人　　机15
练100　马100%
士100　炮100%

C图

长尾　景虎　上杉家
总大将　10000人
采:100　机:15　马:100%
战:100　练:100　炮:100%
智:100　士:100

一、A图说明：当你是查询未相邻的敌军部队之情报时，画面上只会出现此部队是攻方或守方，其部队性质是什么，是从那个大势力手下出兵的。

二、B图说明：你是查询自己部队或是已交战正在身旁相邻的敌军时，画面上便会显示B图的资料，主要是告诉你目前足轻(步兵)加上杂兵(半农民)的总人数，你的部队在移动时能力有多强，这个值和你的训练程度好坏有很大的关系，训练的好，机动力自然也会提高。至于士气则可在“笼城战”以“守备”指令来(鼓舞)。士气的高低也关系你步兵(足轻)与杂兵(半农兵)在战时的分配比率。最后画面上所显的铁炮及马匹的分配比率，是表示以你目前的总士兵人数中，这二项兵种各占多少人数的比率，剩下的比率便是步兵(足轻)的数量。

三、C图说明：当你在战场上以“情报”指令查询(武将)个人资料时，被你游标指中的武将便会由电脑显示其资料，基本上的内容可参阅B图的说明，至于增加的部分则是此人在战争时指挥部队的能力(采)、战斗的能力(战)、以及智谋的运用力(智)，此三项数值之说明可以参考前文中所做的武将个人能力说明的介绍，认清每名武将的能力，才可以适当的加以运用。

野战指令介绍

当你与他国在非城池作战以外的野地交锋时，便称之为“野战”，其种类指令共有九项，依序介绍如下：

一、移动：欲移动部队行军时所用的指令，移动指令共有三小项，而移动中依地形之不同会损耗“机动力”，消费完或不足时，便不可再移动。指令介绍如下：

●**通常**：以一般正常的行军状况向你目前所能移动的范围行军。PS：若在行军完毕遭遇敌军，便可以直接再行攻击。

●**方向**:不行军,但使部队的方向变换之用。在两军交战之时你部队先头与敌接触的位置有影响的关系,你不可以让敌军从你部队记号的后方平面加以攻击,那会有较大的损伤,而你则必须把握此要点,尽量不要正面交锋,变更方向从敌人的中央或后方加以攻击,得到的效果也较佳。

●**平行**:表示不论你向那个方向行军,你在行军完毕后,部队的方向依然维持你在行军前所保持的方向不变。

二、攻击:在你行军完毕或是敌军行军完毕时,两军部队若有接触便可以行使此项攻击所用的各指令,攻击的效果取决于武将的战斗力及采配能力(指挥力)、相关能力说明请见个人能力介绍中之说明,在此就攻击的三项指令予以解释:

●**通常**:表示你以一般对杀的战法与和你相邻军作战,效果则决定于两方士兵的人数、训练度,以及武将个人的战斗、采配(指挥)能力。

●**炮击**:向敌军发射铁炮进行攻击,条件是你阵中必须要有持着铁炮的士兵(即铁炮之数值便为铁炮兵人数),然后才可以在敌军与你相隔三步之内的距离时,以此指令开炮攻击,但效果则 因你的铁炮持有数及部队、武将等能力而定。PS:下雨无法使用铁炮。

●**突击**:表示要对你相邻之敌军进行冲刺猛攻之用的指令。使用此指令可大量减少敌军兵力,但自身也是容易大量损兵,所以在非优势的场合时,宜尽量用(通常攻击)为宜。而在行使此指令最成功的状态下,你会冲过该部队至另一端出来,而失败的话则回到原攻击点待机。

三、工作:对敌军部队从事直接攻击以外的打击指令,其成功与否与行使此指令的武将“智谋力”有关,而在行使此指令中也只能对一定范围内的敌军部队才能使用此指令。其各项介绍如下:

●**挑发**:向敌军部队叫骂,使其向你的部队驻札地点追来之用。可利用此指令诱使敌军至不利其作战之地形与我军交锋,如此可占地利之便。

●**潜人**:派人渗透到敌军部队或固守之城中进行谣言散播。成功会使敌军士气或城的防御度下降。

●**火攻**:放火去烧向敌军所在之地,此指令只有攻击的一方才可以行使此一指令,当成功之后,可依燃烧时间及地点的不同,使敌军的兵粮、士兵数、士气或城的防御度下降。PS:下雨天不使用此指令,而即使火已在燃烧,遇下雨也会自动熄灭。

情报:查看双方阵营军团、各部队及城池资料时所用的指令,依选择分为下面两项:

●**武将**:查看自己势力下的自军部队时,用此指令可以查得单一部队目前在该名武将带领下,现有的各数值状况。(详情请查阅前文“部队资料说明”中 A、B、C 三图的注释。)

●**势力**:查看双方大军目前在战场各大项数值资料的比较状况,使你能掌握目前战情之用。(详情请查阅前之“军团资料说明”注释。

四、军议:只能由一军之总大将才能操作此指令,目的是召开军事会议,对目前之状况加以分析检讨之用,而在军议评定时,共会有两大项评定画面(如 A、B 图),其各项说明依图陈述如下:

●A 图(战情评定)

织田军评定　羽柴秀吉
“现在3分7分で敌が优势にあるようでござる”
兵粮:100(10)日间战斗可能

B 图:(战况评定)

织田军评定		
正规军	织田军	清州城
部队数1	1800人	捕虏1人
应援军	织田军	岐阜城
部队数1	1200人	捕虏0人
同盟军	德川家	江户城
部队数1	2400人	捕虏0人
兵粮:100(10)日间战斗可能		

图A所显示的是自军目前武将所提出的建议画面，以及目前所剩下的兵粮可以支援全国战斗的日数(最多十日)。

图B所显示的是自军的战力状况，其种类依出兵主攻的正规军，同势力他城的应援军，以及同盟国派遣协助的同盟军所构成。图中所显示的是三种不同军源之组成情形，包括是由那一大名势力所出兵，出兵的城名、人数及目前各军是否已有战胜某单支敌军而捕获其武将的情形，最下方也是显示剩下来多少兵粮，可维持部队进行作战的天数。

五、传令:此指令也只有总大将所在的那部队才可以使用，目的是替自军向外传达各项讯息之用，指令共有五项:

●**出阵**:此指令只有守方才可以使用，当敌军攻入时，若你出兵迎击并未派出全部武将的情形下，便可以用此指令叫待命之武将领再上阵。

●**退却**:当部队无法再行作战时，用此指令便会退回原出兵城，而总大将退却时，全军便会一起撤退，在撤退中失败有被敌军捕获的可能。

●**劝告**:命令敌部队降伏的指令，敌总大将若降伏，你便全盘获胜！这是很难成功的指令，除非你有很大优势，一旦成功，是最节省兵力的方法，缺点是先前若你捕获该城武将，须全数归还使其撤走。

●**和议**:向敌军提出我方撤退停战的协议，若是成功的话，你在退却时武将便不会被抓，而先前若敌军有捉到你的武将必须归还。

●**内应**:此指令在使用前必须先行在开战之前的指令画面回合进行中，以“调略”的指令对该名武将实施(内应)劝诱成功后，在开战时便可以由总大将以此指令派遣得令过去策动其反叛加入我军，一旦成功的话，无形便增加了我军的兵力。

六、委任:当你想把此次战役的操作交由电脑来替你进行时，便可以由总大将的部队下达委任作战的命令，在决定战法之后，电脑便会替你执行各回合我军部队之作战命令。当你解除委任的状况，再由自己来控制时，只要看准时机，在画面上轮到我军使用指令的回合而显示“XXX军之战术”时，赶快押下B钮或滑鼠上的右钮，便可以调整解除委任电脑替你作战的状态。以下委任作战指令介绍如下:

●**力攻**:全力向敌军进行正面的强势攻击，当你的兵力优势时，便可使用此种战法。

●**正攻**:攻守皆相顾的指令，当两军势均力敌时所采用的战法。

●**持久**:当你兵力占劣势，欲等待救援，或是想拖时间的话，此战法便可指示电脑以防守不主动攻击的方向去作战。

七、静观：当你全军指令操作完毕，或你不想下指令欲换敌军使用指令的回合时，可由总大将以此一指令的下达来结束我方的指令回合而更换敌军操作。

笼城战指令介绍

当攻方在“野战”场合获胜，或是守方一开战便不进行“野战”而待在城中防守时，画面便会成为“笼城战”，若攻方在期限内攻打该城使其防御度成为0时，该城便战败，所有城中未先行逃走之武将则全数由攻方所捕虏。反之攻方若无法在期限内使该城防御度归0时，便自动撤军回到原出兵国之城中。以下便就“笼城战”中的各项指令加以说明：

一、攻击：向敌城或敌军进行攻击的指令，其项目共有二：

●**通常**：当你靠近敌城边与敌军接触的

当你有铁炮时，可以用此指令在未下雨的天气下，向射程距离内的敌军进行攻击，效果则视你铁炮的数量而定。

二、守备：不攻击，以守势的姿态进行补充的工作。其指令共有二项，依序介绍如下：

●**补给**：临时从事兵粮的购买，使兵粮增加来应付作战的情形，但要注意自己资金是否充裕。

●**鼓舞**：由各单一部队之武将向士兵们打气，使士兵们的士气向上提升所用的指令。士气的高低影响到你作战时士兵和杂兵的编成比例，以及和敌军交手时是否有利。

三、传令：由总大将派遣人去进行讯息传递工作时的指令，共有五项不同的操作。（其介绍请见前文“野战指令介绍，”中的（传令）指令各项说明。）

四、情报：查看此项指令之说明请见前文“野战指令介绍”中的（情报）指令之各项说明。

五、军议：由本军之总大将方可实行的指令，目的是召开军事评议会之用。（其相关说明请见前文“野战”指令介绍中，有关（军议）此项指令之说明。）

六、委任：将自军的各回操作由电脑来替你控制，指令说明请见前文“野战指令介绍”内文中（委任）指令的各项说明。

七、静观：由总大将下达，结束此回合的使用指令之用。详情请见前文中“野战指令介绍”内文之（静观）指令说明。

战场上便利机能的操作介绍

一、快速找到欲操作部队位置的方法：

当你在战场上以游标指向两军部队以外一般地形上时，只要押下控制器的A钮或是滑鼠上左钮，画面上便会自动出现一张你目前自军中所有阵的武将名称，你只要直接选移动，或是想确认此武将目前位置的武将姓名，在你按下“决定钮”的那刻，游标便会自动跳至该部队的所在处，可以提供玩家你迅速了解自军各部队的位置及状况，及方便你下达指令之用。

二、动画的切换机能(アニメ)ON/OFF

和平常行使指令时的“情报”指令之(机能)设定内所介绍的动画装置功用相同,玩家在战场上只要按下控制器的B钮或是滑鼠上的右钮,画面便会出现电脑向你告知目前的动画(アニメ)是否开着,及是否要更换另一个调整之用,玩家可自行决定。

部队的编成介绍

此单元所要介绍的便是先前在“战争的准备”中,第三项(有关出阵武将的选择与兵员的分配)介绍,在此便从相关的四个部份来依序说明如下:

武将的选择

在双方决定出兵之城后,接下来便是从出兵的各城中找出上阵的武将,在有两人以上出阵时,总大将必须加以确定,如只要一人,那自动成为总大将,而当部队中有大名出阵的场合时,大名自动为总大将,笼城战时你若为守方则不需决定总大将,由电脑自行分配。攻方在攻下城池后,其总大将自动成为该城之城主,而正规军可出阵七人(含总大将),应援及同盟军则五人。

兵士之编成

(A图)

武将名	足轻	杂兵	合计	练	士
上杉 谦信	20	7	27	100	100
前田 庆次	20	11	31	100	100
伊达 政宗	20	8	28	100	100
风魔小次郎	20	0	20	100	100
柿椅 景家	20	13	33	100	100
宇佐美定满	20	25	45	100	100
鬼岛弥次郎	20	11	31	100	100

配分 をして下さい

残り:足轻 14

杂兵 82

7	8	9	取	消
4	5	6	最	大
1	2	3	决	定
0	00	2	终	了

一、A图之说明:

在分配画面的一开始,便是进行出阵武将所带领的步兵(足轻)与杂兵的分配画面。这两兵种之中,步后(足轻)是花钱在“军事”指令中的“雇兵”所雇得,而(杂兵)则是一般半农工的农兵,平时就依你城中的人口比例及部队士气之不同而自动增减人数,在战时便以类似后备军人的身份协同自城出兵,为了不使两兵素质过于离谱,平时你一定要多训练士兵,使部队的“训练度”提高才行!

在A图之中,首先便可看见各武将的姓名,以此图中可出七人的状况看来,这必定是发兵之主攻城,因为正规军才可出七人的部队,应援及同盟两军则是五人之合。在图下方会表示目前你的步兵(足轻)和杂兵有多少还未分配,上方则是各项数值的显示,当你依武将来分配完兵力后,按“决定”的画面上指令,便可换下一名武将

再分配，而按“终了”则表示A图中已分配完，要进行B图的分配所用。PS:数字盘之使用请见前文介绍。

(B图)

武将名	士兵数	骑巴	铁炮	练	士
伊达政宗	20	7	3	97	100
留守政景	25	1	5	80	80
片仓小十郎	31	4	5	100	100

配分をして下さい

残り:骑马15

铁炮13

7	8	9	取消
4	5	6	最大
1	2	3	决定
0	00	2	终了

二、B图之说明：

B图中所介绍的便是你要分配铁炮兵及骑兵的画面。方法也是和A图的说明一样的操作，玩家可参阅前文，至于“兵士数”那一栏则表示刚才你替此名武将在A图画面进行时所分配的步兵(足轻)及杂兵总合兵士数值。PS:马匹是向商人所买，铁炮也是，马匹的数量多大，战时机动力便较高，铁炮的数量大，给敌人的杀伤力也很强劲！但铁炮要注意的是，一到下雨便无作用！

应援军与同盟军之解说

应援军：

应援军是当主攻之正规军欲与他城交战时，若你有同一势力下的城也正好相邻敌城隔壁的话，正规军便有向你城中要求出兵的资格，而这受邀而出兵的军队便叫“应援军”。当你在请应援军的时候，地图上能够符合条件时城都有“可”字的记号，你只要以游标指向欲应邀请之城，并按下“决定钮”后，画面上便会出现该城目前有多少武将，当你按下“实行”的指令，画面便跳入该城的武将一览画面，由你来决定人选，但最多不可超过与同盟军总合“五”的人数，而在武将选择完毕后，也是在兵士之编成时，在正规军编成完毕之后，再由你依支援之该城兵力加以分配出阵。

同盟军：

同盟军便是表示当你出兵欲攻打某座敌城时，若有和你大名有同盟关系的盟国之城正好在敌城附近相邻时，你便可以派使者向他国之城请求出兵协助你作战，只要使者的能力不差(政治、智谋力)，便很容易说动他国出兵替你攻城，而当你说服成功之后，当你出兵攻向敌城时，在盟军那座城便会自行派定出阵武将及兵力人数，然后在你交战的战场，于早上或傍晚的六时正赶至助阵。PS:若你的同盟国与你欲攻打的敌国也有同盟关系时，便不能使同盟国出兵。另外与你同盟的国家，你与他的大名是以何种关系同盟也影响到他是否出兵协助你，比如你以“外交”指令的(会盟)或(恭顺)，或是由朝廷发“敕状”使你与他国结为同盟者，你都必须在要求他国协助时派出使者商谈，唯有对你用“外交”指令的(威压)所臣服成为你从属同盟的国家，不需商谈可以强制其出兵协助。(有关同盟说明，请见前文:其他相关指令

之运用”的单元说明)。

部队记号之颜色识别

当两军在交战时,不论是“野战”或是“笼城战”,其攻守双方的名军依类别之不同,其部队记号的颜色也不相同,在此以文字将各军的颜色及形状加以讲述供玩家在战场上交手时识别之用。

一、攻方正规军:
蓝色→

二、攻方应援军:
淡蓝色→

三、攻方同盟军:
绿色→

四、守方正规军:
红色→

五、守方应援军:
乳白色→

六、守方同盟军:
土黄色→

七、攻、守双方总大将:
攻方内为蓝色外加白框→
守方内为红色外加白框→

八、海上时:
在海上两军的颜色与上面的相同,而总大将便是在船形记号外又多了一圈白框。

部队之移动须知

部队之机动力:部队的机动力高低,便是影响此部队在战场上移动时的快慢,因地形之不同因此你所需行军在各地形上所消耗的机动力值是愈高愈好,至于行走各地形会消耗的机动力,请见“地形注解”之说明。

地形效果:当两军在战场上接触厮杀时,除了自军的能力外,你军队所站的地形也是相当的重要,地形效果佳的地点,对占有之部队来说,即使兵力较少,但仍有可能因部队部署地点防御性好,而有反败为胜的可能!因此在与敌军部队要交手时,尽量站在有利的地形上对敌展开攻击那才是聪明的作战方式。(地形效果请见后文中“地形注解”之说明)

地形注解

1.( )内的数字是表示当你在此行的地形中欲往海上的地形移动时所必须耗费的机动力。PS:以一步为单位。

2.*~此记号表示若非被破坏,此地形只有守军才可以不花费机动力进入。

3.×~此记号表示此地形无法进入。

4.+~此记号表示部队在此地形内的部队可获得的特别地形效果。

〈请参看附录——表 4〉

事件介绍

在此游戏中，为了添加趣味及真实性，因此加入了“定期事件”及“突发事件”的因素在游戏上，而事件的发生时间一般皆为当月份的一开始，在各国尚未下指令之前发生，以下便为大家介绍：

定期事件

一、税收与年贡：

●**税收**：在每年一月份月初，你可以收到住民所缴纳的税金，若城旁有金山或城下町（市镇）时，可另外再由那两处特定地点收钱。

●**年贡**：在每年的七月份，你城中的稻米便会收成，因各城开“贯值”的高低，所得到的米粮数亦有差异，必要时可贩卖换取金钱，以利城之收入。

二、俸禄与扶持米：

●**俸禄**：每年的一月份在领税金时，电脑会依你目前城中所有的步兵（足轻）总数，固定付给金钱做为酬劳，若付不出来时，士兵会减少。

●**扶持米**：和俸禄一样，也是要在每年的七月收成米粮时，由电脑自动支付必要的米粮给你城中的步兵（足轻），一旦不足时士兵亦会减少。

突发事件

一、一揆（住民暴乱）：当国内治安度偏低时，便有发生住民暴乱的可能，因此要避免此问题，便要以“内政”指令中的（巡检）来提升治安度，而暴乱发生的后果便是该城的兵士数及人口居住率会下降。

二、谋叛：野心大，对你亦无所贡献，你也不太重用他的武将，其忠心必定不高，若是突然让此人待在国力不强的城内时，有可能他会谋反夺取政权，亦或是为他国所收服，因此玩家们一定要注意武将的动态，该赏赐的千万不要小气。

三、浪人的任官：当一些浪人游走至你的国家时有时在每月一开始下指令前向你拜会，并请求你是否要任命他成为你手下的武将，你一旦同意之后，该名浪人便会在其出现的城中任职为现役武将。

四、商人：一些云游各地的商人，茶人，以及和邻海国家有关系的南蛮商人，常会不定期的在各国出现来向你的国主或大名兜售物品，此时便是玩家花钱买入家宝的好机会！至于家宝的用法请参考前文中“家宝说明”的单项介绍。

五、丰作：每年七月收成稻米时，若出现丰作的国家，表示在日本全国有些特别区域的米粮会收得比平常要多，这种时候画面上便会出现地图，然后以颜色填上有丰作的国家，以做为辨别之用。

六、凶作：与丰作对立的便是凶作，在每年七月若有此一状况的发生，那在地图上以颜色

显色有凶作的国家，其当年的米粮收成便会大量减少，而商业值、人口率及兵士数也会下降。

七、台风：在四～六月中，以西日本为地点的天灾，一旦发生的话，该国的商业值、人口率都会下降，城防御度也会被破坏。

八、地震：不固定在何月或是何地会发生，一旦发生时，画面上所显示遭受震灾的国家，其国内各城的商业值、兵士数及城防御度都会下降。

九、大雪：在日本的东北各国才会发生的灾害，时期是在十～十二月之间，一旦被大雪波及国家，其出兵至战场的时间会受到延迟。（图表见后页）

〈附录——表1〉登场大名及拥有之国名及城池总数表

●PS:"本"为本城数、"支"为支城数

大名　姓名	本国　国名	城数
りゆうだらじたかのぶ	ひぜん	本:1
龙造寺隆信	肥前	支:2
しまづたかひさ	さつま	本:1
岛津贵久	萨摩	支:1
たちばなあぎとし	ちくぜんつしま	本:1
立花鉴载	筑前对马	支:1
おおともそうりん	ぶんご	本:2
大友宗麟	丰后	支:1
にさがらはるひろ	ひご	本:1
相良晴亮	肥后	支:1
きもつきかぬりぐ	おおすみ	本:1
肝付兼	大隅	支:2
おおうちよしたか	すおう	本:4
大内义隆	周防	支:1
いとうよしすけ	ひゆうが	本:1
伊东义佑	日向	支:2
こうのみちなお	いよ	本:1
河野通直	伊予	支:2
もうりもとなり	あき	本:2
毛利元就	安芸	支:1
あまごはるひさ	いずもおぎ	本:2
尼子晴久	出云隐岐	支:3
ちようそかべくにちか	とさ	本:1
长宗我部国亲	土佐	支:1
みむらいえちか	びつちゆう	本:1
三村家亲	备中	支:1
みよしちようけい	せつづ	本:4
三好长庆	摄津	支:2
うらがまむねかげ	びぜん	本:1
浦上宗景	备前	支:0
あかまつはるまさ	みまさか	本:2
赤松晴政	美作	支:1
すずきさだゆう	きい	本:1
铃木佐大夫	纪伊	支:0
はたけやまたかまさ	かねちいずみ	本:1
昌山高政	河内和泉	支:1
やまなすけとよ	たじま	本:2

大名　姓名	本国　国名	城数
山名祐丰	但马	支:1
はたのはみち	たんば	本:1
波多野晴通	丹波	支:0
あしかがよしてる	やましろ	本:1
足利义辉	山城	支:0
ろつかくさだより	みなみおうみ	本:2
六角定赖	南近江	支:1
いつしきよしゆき	たんごわかさ	本:1
一色义幸	丹后若狭	支:0
きたばたけはるとも	いせしま	本:1
北田晴具	伊势志摩	支:1
あさくらよしかげ	えちげん	本:1
朝仓义景	越前	支:1
あさいひさまさ	またおうみ	本:1
浅井久政	北近江	支:1
おだのぶなが	おわり	本:1
织田信长	尾张	支:1
さいとうどうさん	みの	本:1
齐藤道三	美浓	支:1
いまがわよしもと	するが	本:3
今川义元	骏河	支:1
ほんがんじこうまよう	かが	本:1
本原寺光教	加贺	支:0
あねがこうじよさより	ひだ	本:1
女市小路良赖	飞弹	支:0
はたけやまよしつぐ	のと	本:1
昌山义売	能登	支:0
じんほうながまと	えつちゆう	本:1
神保长职	越中	支:0
たけだはるのふ	かい	本:2
武田晴信	甲斐	支:2
むらかみよしまよ	またしなの	本:1
村上义清	北信浓	支:1
ながおかげとら	えちごさど	本:1
长尾景虎	越后佐渡	支:2
ほうじようううじやす	さがまいず	本:2
北条氏康	相模伊豆	支:3
うえすきのりまさ	こうずけ	本:1
上杉宁政	上野	支:1

大名　姓名	本国　国名	城数
さとみよしたか	かずさあわ	本:1
里见义尧	上总安房	支:0
ゆうきまさかつ	くもうさ	本:1
结城政胜	下总	支:0
うつのみやひろつな	しもつけ	本:1
宇者宫纲	下野	支:1
あしなもりうじ	りくぜん	本:1
产名盛氏	陆前	支:1
さたけよしあき	ひたち	本:1
佐竹义昭	常陆	支:0
もがみよしもり	みなみでわ	本:1
最上义守	南出羽	支:1
だてはるむね	りくちゆう	本:1
伊达晴宗	陆中	支:1
あんとうちかすえ	きたでわ	本:1
安东爱季	北出羽	支:1
なんぶはるまさ	むつ	本:1
南部晴政	陆奥	支:1
かきざきすえひろ	えを	本:1
蛎崎季	暇夷	支:0

〈附录——表 2〉登场大名及拥有之国名及城池总数表

〈附录——表 3〉登场大名及拥有之国名及城池总数表

●PS:"本"为本城数、"支"为支城数

大名　姓名	本国　国名	城数
りゆうをうじたかのぶ	びぜん	本:2
龙造式隆信	肥前	支:2
しまづよしひさ	さつま	本:2
岛津义久	隆摩	支:5
おおともそうりん	ぶんご	本:2
大友宗麟	丰后	支:2
さからよりふさ	ひご	本:1
相良赖房	肥后	支:1
もうりてるもと	あき	本:7
毛利辉元	安芸	支:
まいしげふさ	ぶんぜん	本:1
城井镇房	丰前	支:0
こうのみちなお	いよ	本:1

大名　姓名	本国　国名	城数
河野通直	伊予	支:2
ちようそかべもとちか	とさ	本:2
长宗我部元亲	土佐	支:1
そごうながゆす	さぬき	本:1
十河存保	赞岐	支:0
うきたひごいえ	びぜん	本:1
宇喜多秀家	备前	支:0
おだのぶなが	み,みおうみ	本:23
织田信长	南近江	支:12
すずきさだゆう	きい	本:1
铃木佐大夫	纪伊	支:0
とくかわいえゆす	とおとうみ	本:2
德川家康	远江	支:1
たけだかつより	かい	本:2
武田胜赖	甲斐	支:1
さなだまさゆき	きたしなの	本:1
真田昌幸	北信浓	支:0
うえすぎかげかつ	えちごさと	本:1
上杉景胜	越后佐渡	支:3
ほうじようじまさ	さかみいず	本:3
北条氏政	相模伊豆	支:4
さとみよしより	かずさあわ	本:1
里见义赖	上总安房	支:0
ゆうきはるとも	しもうさ	本:1
结城晴朝	下总	支:0
うつのみやくにつな	しもつけ	本:1
宇都宫国纲	下野	支:1
あしなもりたか	りくぜん	本:1
产名盛隆	陆前	支:1
さたけししげ	ひたち	本:1
佐竹义重	常陆	支:0
もがみよしあき	みなみごわ	本:1
最上义光	南出羽	支:1
だててるむね	りくちゆう	本:1
伊达辉宗	陆中	支:1
あんどうちかすえ	きたでわ	本:1
安东爱季	北出羽	支:1
なんぶのびなお	むつ	本:1
南部信直	陆奥	支:1

大名　姓名	本国　国名	城数
まつまえよしひろ 松前庆石	えを 暇夷	本:1 支:0

〈**附录——表**4〉

地形	字　　述	消费机动力	地形效果
道路	即一般在战场上细长的白色道路之称。	1(5)	4
渡桥	即搭在河川两岸提供过路的建筑物名称。	1(5)	4
村庄	在战场上靠近城池的小市镇或村落，便会以房舍的图案来显示。	1(5)	5
湿地	在靠近水流的周围土地便为湿地，是不利于作战的地形。	2(5)	2
砂地	黄土风沙构成的砂地，防御效果平平。	2(5)	3
田埂	表示农作物所用类似阶梯形的田地，防御力也是平平。	2(5)	3
平地	一般的绿色平地，防御效果尚优，是最常作战的地形。	2(5)	4
本阵	当两军进行“野战”的时候，守军便会在野外架起本阵，上面是以旗号布置显示。	2(5)	6
森林	表示绿色的森林地形，是防御力不错的地点。	3(5)	5
低山	在画面上以绿色所显示的矮山，由于防御力佳，是可以用来隐藏实力一战的地形。	3(5)	5
河川	在战场上细小的蓝色水纹图示，便表示此为河川的地形。	4(5)	1
海洋	一大片的水面图案，便表示此为海洋地形，移动至此地便自动成为坐船之形。	4(2)	1
高山	在画面上显示为土黄色的高山，是不可以移动进入的地形。	×(×)	×
城	在战场上若攻至象征敌军固守之城的图案时，若不使其防御度减为0便可占有。	×(×)	6＋
城门	在“笼城战”进行时，表示城围墙入口的门户，除非攻方使其防御为0，不然不可进入。	*(*)	

幽游白书

完全攻略

游戏内容

让各位久等了！现在就让我为各位说明“幽游白书 2　格斗之章”的游戏方法吧！

那么就先介绍游戏的内容吧！

其最大的特征，就是和前作“幽游白书”完全不同，是不款纯格斗动作游戏。从拳击、踢等的基本技到各选手的独创灵击都一应俱全，就像是一发扭转乾坤的超灵击。

其次大家最重视的就是出场的选手，主人公浦饭选手是不在话下，其他人气实力登峰造极的等级，也有求必应。当然憧憬的藏马选手也……啊，对不起。旁白员应该公正才是……。

其次，说到格斗游戏，在操作日趋艰难的今天，“幽游白书 2”的设计可谓亲切，难易度可自由选择，也准备没有游戏结束的练习模式。而且，技巧有待锻炼的人，有可简单击出灵击的自动模式，可说是完美无缺了。

操作方法

开始钮：游戏的开始、暂停、另外在故事模式中，可马上转移到对战。

选择钮：模式・指令等的选择、在角色选择画面中，表示灵击的操作法、在练习模式中作为取消。

十字钮：模式・指令等的选择、对战时为角色的移动、跳跃、防御、后退步、蹲。

A 钮：模式・指令等的选择、讯息的传送、画面的传送、对战时为重踢。

B 钮：模式・指令等的取消、对战时为弱踢。

X 钮：对战时为重拳。　　Y 钮：对战时为弱拳。

R 钮：对战时和其它按钮同时按，可使用超 灵击。

作战画面和规则

●作战画面和规则

□对战在作战画面中进行，画面上方会表示角色的状态，各自有如下的意思。

□选手的状态一目了然

胜利符号：每取的胜利，符号就会量起红灯。

损伤表：一受到损伤损伤表就会升高，到达顶点时就因气绝而无法操作，经过一定的时间或是损伤就会回复。

体力表：一受到损伤，刻度就会减少。

灵力表：一使用灵击就会减少，灵击是没有必要的灵力就无法使用，时间一旦经过就会回复。

另外，因模式的不同也有没有胜利符号，或任何的表示。

□规则

1. 体力表为 0 时，便取得一场胜利。　　2. 故事模式是一场决胜负。

3. 大武术会模式或是作战模式都是 3 场决胜负，先取得 2 场胜利的一方获胜。

4. 练习模式是练习用的模式，所以无关胜负。

游戏开始方法

●在标题的画面时一按开始钮，即变成模式选择的画面，以十字钮选择模式，再以 A 钮决定。

故事模式：1 人用模式，顺着原作的故事进行战斗。也有战斗获胜即变成同伴的角色，其角色也可以自己操作。

大武术会模式：1 人用模式，选择 1 名自己喜欢的角色，目标击倒所有的角色取得优胜。

作战模式：自由选择喜欢的角色作战的模式，可以进行对电脑战或是玩者同士的对战。

练习模式：以喜欢的角色练习的模式，无游戏结束和规则限制，可自由进行。

声音模式：可以听到游戏声音、改变设定，项目以十字钮的上下选择。

立体声/普通：以十字钮的左右，将游戏的音乐切换为立体声或普通。

音乐：以十字钮的左右选择游戏的 BGM，以 A 钮聆听。

效果：以十字钮的左右选择游戏的效果音，以 A 钮聆听。

故事模式

沿着原作的故事进行战斗的 1 人玩游戏，游戏时以十字钮选择“ゲームスタート”再按 A 钮，而以 B 钮回到模式选择的画面。

故事的进行：在故事的部份按 A 钮可传送画面和快速传送讯息，另外以开始钮跳越故事，也可马上进行战斗。

角色的选择：在对战时便是如此的画面，以十字钮选择和某人作战再按 A 钮决定，没有同伴时则会自动开始。

灵魂符号：在对战中失败即减少，全部没有时即表示游戏结束。

作战画面和规则：故事模式是以 1 场决胜负进行，因此不会表示胜利者的符号。

在对战中获胜，会依所胜的体力和灵力而加进分数，另外按照对战对手等也会加进经验或加分点。

失败时灵魂会减少一个，可选新角色再度对战，灵魂全部消失时即表示结束。

大武术会模式

选择喜欢的角色，战胜其他所有的角色的1人玩模式。

开始时以十字钮选择“ゲームスタート”后再按A钮，而以B钮回到模式选择的画面。

角色的选择：以十字钮选择角色再以A钮决定，电脑方面的角色会自动决定。

作战画面和规则：大武术会模式以3场决胜负进行，先取得2场胜利的一方获胜。而战胜所有的角色便是优胜者（另外也有和自己所选的角色对战、或是最后的对手一定是户愚吕）。

持续进行：失败时会被问到是否还要继续进行，这时选择“はい”就可以持续进行，不想时则选择“いいえ”。

作战模式

可以自由选择角色对战的模式，和电脑对战时选择“1P VS COM”，而和玩者同士对战时则选择“1P VS 2P”后再选择A钮，而以B钮回到模式画面。

选择角色和阶段：一决定角色和阶段胜负即开始，以十字钮选择后以A钮决定。

规则：作战模式以3场胜负进行，先取得2场胜利的一方获胜。

练习模式

没有灵力和体力，而是可以练习喜欢的技巧的模式。游戏开始时以十字钮选择“ゲームスタート”再按A钮，而以B钮回到模式选择的画面。

选择角色和阶段：一旦决定角色和阶段便是作战画面，以十字钮选择以A钮决定。

作战模式和规则：练习模式完全是练习用的模式，因此没有游戏结束或规则的限制，另外画面中也完全没有表示。要取消作战画面时则按选择钮即可。

随意设定：在各模式开始时的画面中选择“オプション”，便可以设定操作法或等级。因模式的不同，可以设定的项目也会有所不同，要注意看喔！

以十字钮的上下选择项目，以左右变更（但是操作法的变更是各钮的操作），结束设定后选择“EXIT”再按A钮。

故事模式：等级“普通”无法设定防御力，“困难”和“超难”就无法设定防御力和自动模式。

大武术会模式：等级“普通”无法设定防御力，“困难”和“超难”就无法设定防御力和自动模式。

作战模式：可以设定以下的项目。练习模式：仅可以设定操作。

游戏等级：设定游戏的难易度，有容易普通、困难、超难4种。

操作法：可以变更操作弱拳、重拳、弱踢、重踢铵钮，以十字钮的上下选择项目在操作中按想使用的按钮，潜进已经使用过的按钮和操作。

自动模式：以ON/OFF切换是否自动操作灵击，ON时仅同时按R和L钮便可使用灵

击，另外让超灵级使出的条件时，即是超灵击优先。

防御力：可以设定高、普通、低 3 种。

基本操作1

角色的操作有 3 种移动方法，以十字钮的步行、Y·X 钮的拳击、B·A 钮的踢。

步行：以十字钮移动角色，另外这是角色向右时的操作，向左时要注意左右相反。

十字钮的上：跳跃　　十字钮的下：蹲

十字钮的左：后退、防御　　十字钮的右：前进

拳和踢中各自有强和弱的区别，弱是一个接一个快速攻击但威力较弱，强是有威力但动作缓慢有空隙。另外中不使用拳和踢、也有使剑攻击的角色，但威力本身不变。

X 钮：重拳　　Y 钮：弱拳　　A 钮：重踢　　B 钮：弱踢

基本操作2

特殊技：搭配拳·踢的按钮和十字钮使用，便可以使出“特殊技”。技巧的各类因角色不同，而有各式各样的种类。

接近技：挨近对手后，搭配拳·踢的按钮和十字钮便可使出“接近技”。投掷技为中心，必须挨近对手才能使出，和特殊技相同有很多不同的种类。

灵击：是各角色的独创技，使用时要具备一定的灵力，搭配拳·踢钮和十字钮使用。

超灵级：拥有超强破坏力的灵级，但是剩下的体力不多就无法使用。一使用灵力就会渐渐减少，且损伤表提升，但为了扭转乾坤必要时还是要使用。

忠告1

敢自称是最强的男人(幻海是女性)可没那么容易，首先要从熟悉最低限度的操作开始，熟悉特殊技、灵击、比赛，一条漫长的路途正等待着你呢。

□首先熟悉基本操作！

这是理所当然的事，你首先应该要熟练的就是基本操作。以站姿、蹲姿、跳姿尝试各自拳和踢的强、弱，以强、弱了解速度和威力有多少的不同。另外要多接近才能命中对手？所以距离也是很重要。

□接着是熟悉防御！

接着想熟练的是防御，从站姿的攻击就这样站着、蹲姿攻击时就这样蹲着，要有防御才有效果。为了不接受牵强的损伤，对于对手的攻击要做快速防御的特训。

□接近技要注意距离！

特殊技和接近技因不需灵力所以可以轻松使用，但是接近技必须要尽可能挨近对手使用，判断出对手拳和踢的距离，一看有隙可乘就要一口气跃进。

忠告 2

□即使在战斗中也要注意量表！

格斗中看清对手的移动是很困难的，但也要注意体力、灵力、损伤各计量表。

□熟悉灵击！

各角色都会拥有几个各自的灵击，威力大且飞行道具多，因此比特殊技的安全度高多了。但是操作复杂，小心无法窥见的空隙。

角色和技巧介绍

浦饭幽助：市立皿屋敷中学2年级，为了救小孩而发生交通事故也因而丧命，但以灵界侦探为任务作为返生的条件，原本就是个不良少年，所以打架能力不凡，并以灵丸为武器战斗。

超灵级	超灵丸	右、右下、下、左下、左、右＋(X＋R)
灵击	灵丸	下、右下、右＋Y 或 X
	散弹枪	右、下、右下＋Y 或 X
特殊技	回旋踢	右、下、右下＋B 或 A
接近技	反摔	接近敌人按左或右＋X
	头击	接近敌人按右＋A

桑原和真：幽助永远的对手，曾几何时已达到超强灵感的拥有者，身体的健壮也有相当的评论，可以将灵气改变为剑作战，拥有很多不同的变化。

超灵级	巨大灵气棒	下、右、右下、下、左下、左＋(X＋R)
灵击	灵剑	下、左下、左＋Y 或 X
	冲刺灵剑	左＋(集气)、右＋B 或 A
	灵剑二刀流	下、右下、右＋Y 或 X
	首位打者剑	左、左下、下、右下、右＋Y 或 X
特殊技	冲刺	持续按2次右
接近技	抱腰投掷	接近敌人按左或右＋X
	爆风	接近敌人按右＋A

藏马：原本是专门古代宝物的妖狐，因同化为人类所以能力暂时性的衰退，但慢慢的就会回复到原本状态。可以召回魔界植物并自由自在地操作战斗。

超灵级	妖狐变化	左、左下、下、右下、右、下+(A+R)
灵	风华圆舞阵	下(集气)上+Y或X
击	蔷薇棘鞭刃	下、右下、右+Y或X
特殊技	滑进	下+B或A
接近技	压倒	接近敌人按左或右+X

飞影:拥有被称为"邪眼"能力的盗贼,曾是个冷酷无情的人,但自从认识幽助之后,即开始萌芽出其它的感情。特技是快速移动、完全活用邪眼能力的邪王炎杀剑。

超灵级	邪王炎杀黑龙波	右、右下、下、左下、左、右+(X+R)
灵	残像	下、右、右下+X
击	邪王炎杀剑	左、左下、下、右下、右+Y或X
	邪王炎杀炼狱焦	Y或X钮连打
特殊技	冲刺	持续按2次右钮
	冲刺居合斩	冲刺后接近敌人按右+X
	踩住	跳跃中按下+B或A
接近技	居合斩	在敌人附近按右+X

幻海:在人类界是输进5根指头的灵能力者,灵波动的超一流使用者。也是幽助的师父,传授灵光波动拳的秘诀,其名声也响遍魔界,和户愚吕有很深的因缘……。

超灵级	超灵丸	右、右下、下、左下、左、右+(X+R
灵	灵丸	下、右、右下+Y或X
击	空中灵丸	跳跃中按下、右下、右+Y或X
	灵光弹	右、下、右下+Y或X
	灵光镜反冲	右、右下、下、左下、左+Y或X
特殊技	飞龙脚	左(集气)、右+B或A
接近技	旋转投掷	在敌人的附近按右或左+X

朱雀:是统率被称为"四圣兽"的魔界犯罪组织的首领,使用魔回虫操纵人类,企图往人间界中移住,混杂雷力和妖气,制作出妖雷波战斗。

超灵级	七狱暗黑雷光波	下(集气)上+(A+R)
灵击	暗黑雷迅拳	左(集气)右+Y或X
	暗黑雷光波	左(集气)、右+B或A
	暗黑妖魔阵	下(集气)、上+Y或X
特殊技	步踢	右、右+A
接近技	抱投	在敌人的附近按左或右+X
	空中投掷	空中的敌人按右+X

酎:将都心的欢乐街作为根据地暗中活跃的"六游怪"队伍的一员,擅于使用混合酒气和妖气的醉拳,是超一级品。原先就和幽助相当合得来的作战狂,不知为何只有划拳很差。

超灵级	临界头击	在敌人的附近按右、右下、下、左下、左+(X+R)
灵击	妖气玉	下、右下、右+Y或X
	酒雾	右、下、右下+Y或X
	大妖气玉	左(集气)、右+Y或X
接近技	头击	在敌人的附近按右+X或Y
	原子摔	空中的敌人近左或右+A

阵:狙击从暗之世界进出明之世界的机会,是魔界之忍"修罗"其中之一。悠游自行的个性,但身为魔界之忍所锻炼的本事是无法用一般的手段应付的,利用风作战。

超灵级	双修罗旋风拳	左、左下、下、右下、右+(X+R)
灵击	爆风障壁	右、下、右下+Y或X
	修罗旋风拳	下、左下、左+Y或X
	空中修罗旋风拳	跳跃中按下、左下、左+Y或X
特殊技	空中浮游	跳跃中按下+B或A
	飞翔术	跳跃中按下+Y或X
接近技	空中投掷	接近空中的敌人按右+X
	飞翔投掷	接近敌人按左或右+X

死死若丸:憎恨没有范围的正义,格外爱好暴力的"里御伽"队的成员,性格虽邪恶但战

斗的姿态优雅，仿佛是婆娑起舞一般，以充满怨念的黑暗道具作为武器。

超灵级	爆吐骷髅葬	右、右下、下、左下、左＋(A＋R)
灵击	魔哭鸣斩剑	下、右下、右＋Y 或 X
	怨呼障缚壁	下(集气)、上＋Y 或 X
接近技	死出之羽衣	在敌人的附近按左或右＋X

户愚吕：希望达到无敌的境界，由人转生为妖怪。借由斗气可自由改变身体的筋肉作战，希望能出现 100％以上可以战斗的队手。

超灵级	黑暗击身	下、左、左下、下、右下、右＋(A＋R)
灵击	旋风脚	下、左下、左＋B 或 A
	关节冲击	下(集气)、上＋Y 或 X
接近技	抓投	在敌人的附近按左或右＋X
	悬颈	在敌人附近按右＋(A＋R)

THE END

机 器 人 大 战 EX

——完全攻略

故事背景

你是生长在地球上另一个世界,那个世界就是存在于地球内部空洞的地下世界「拉加斯」巴纽达海域就是传说中的恐怖的“死之三角地带”,你也曾经听说过。无以计数的船和飞机只要经过这里就会不定期的忽然发生原因不明的消声匿迹,原因就是拉加斯与地上的连接点就在这一带。

这个不可思议的世界是在5万年前所发生的都市文明被称为拉加斯文明,现在这个世界主要由神圣兰故兰王国、休提豆尼亚斯联合国、巴戈尼亚共合国的三个大国所构成,是个历史文明发达、科学技术高的世界,拥有超科学境界的“练金学”。在这三大国之中最强力的国家就是「神圣兰故兰王国」。这个以立宪君主制的国家之古老练金学、魔术学最为进化。故事发生于9年前在兰故兰王国的王室阿卡帝米内的预言者说:「巨大的魔神会把王室崩坏」,可是拉加斯的预言与地面上的预言完全不一样:「可以得到更高度的未来水准」,为了要解决不同的说法,又要顾虑到未来可能会发生的变况,所以王室阿卡帝米就发言了一项所谓的「魔神中的魔神」——「魔装机计划」。

魔装机是由全部16体制造,当中性能特性较突出的就被称为「魔装机神」。

半年前,兰故兰的政治中枢「故兰帕雷斯」发生了叛变事故,趁着临时国会期间兰故兰的政治高官全员集会时一瞬间就夺走了兰故兰的政治权力,并命令放出「魔装机计划」去越境侵略休提豆尼亚斯连合国,兰故兰则被代理政府整的非常混乱。

在这个时候兰故兰国内各个指挥系统纷纷混乱,只有卡克斯・查・法鲁哈雷必亚大将保持稳定,靠他的军事才能一下子就把混乱的扩张控制住;受重伤的兰故兰第一王位继承者弗伊鲁罗德・故兰・必鲁赛伊亚疗完伤后就到处结合解放军继续抵抗。现在有了较稳定的实力,是准备要收复兰故兰王国,恢复拉加斯和平的时候

角色介绍

安藤正树　是个讨厌恶势力的17岁热血少年，这次再度驾驶着爱机“赛巴斯特”向邪魔恶徒挑战。

利娜·宙鲁达克　16岁，拥有超越常人的运动神经、反射神经、动态视力，因为恶徒们很想把她抓去做研究，所以就加入了反暴行列，驾驶着爱机“法鲁西区娜”消灭恶徒。

侯瓦·杨罗　24岁，拥有得意的中国拳法，驾着爱机“古兰沸鲁”用他的绝艺整除暴乱。

白河·愁　21岁，是个冷静的流浪战士，不明目地的驾着爱机“古甲兰宙”继续他迷般的战斗。

法伊鲁罗德·故兰·必鲁赛伊亚　25岁的他是兰故兰第一王位继承者，他的伤已经全愈，现再要恢复祖国的和平。

卡克斯·查·法鲁哈雷必亚 49岁，是兰故兰政府军的大将，在混乱时就建力了相当的实力，想把兰故兰全土给统一

操作方法

十字钮：移动游标、选择指令。　R、L钮：把游标移到我方部队。

R、L、选择，暂停：重新开始。　X钮：增加游标的速度。

Y钮：显示全体图，任何一键取消。　B钮：游标所在处显示地理效果，任何一键取消。

A钮：游标在部队外就会显示总指令，再按一次就实行，须用B钮消去；在部队上时显示各种机能，须用B钮消去。

滑鼠：左钮相当于A钮，右钮相当于B钮。

指令介绍

ターン终了：我方行动完了，换到敌方行动。

部队表：选到的人物按下A钮游标就会指向那个人。B钮消除。

全体图：与Y钮同用图，任何一键消除。

命令：变更作战方式，积极的是遭受攻击时均会反击，效率よく是当敌人的等级比自已低时做回避以及防御，其他的就做反击，反击するち均做回避或防御。

システム：有各式个样的设定与按钮用途。　胜利条件：这一场战斗的胜利条件。

セーブ：记录，记录完后就会问要不要继续游戏，选いいえ就结束了。

部队指令移动:选后残留彩色范围就是移动范围,用游标来指定地点。不能在原地移动

变形:在移动前使用的指令,不限次数,移动后就不能更改

精神:回复和提升能力用,在精神点数值足够的情况下使用

地上、空中:在移动前无限次使用,移动后就不可以再变更

能力:显示各种能力,用B钮消除。　HP:左值为现在体力,右值为最大体力。

EN:动能,移动时会消耗,也有的武器也须用到,每一回合就会恢复一点,要注意使用。

タイプ:性能,有海路空水或其它综合等。

移动力:移动速度,但陆上时会受地形影响而不同。

装甲:值越大伤越小。　限界反应:值越高越容易闪躲攻击。

精神:各种补助战斗或其他性能的力量,在能力表所见的是在一场战斗中能发挥的,过几回合不用就会消失。

攻击:当攻击范围内出现目标时就会出现,否则不会出现。

CONTINUE　从游戏中记录处开始游戏。　CONFIG　消记录及初期化和音乐设定。

用语解说

第1部用语解说　部队名

勇者ギルドーラⅡ:勇者Ⅱ

グール:飞船

グラトニオス:螃蟹グラフ。

トローン:蛤蚌グラフ。

グランガラン:堡垒(我方)

グルググM:蜗牛

ゴラオン:堡垒(我方)

ザイ:犀牛

サキ:轻犀牛

ザワ:青蛙

ジエノバM9:超人

シグ:蝙蝠ズー:龙

ズサ:战车

スバルタンK5:公鸡

ズワース改:勇武士

ンルガデイ:鹰王

ダイ:龙堡

タブラスM2:双头蛇

タンバイン:战忍士(我方)

デイアプロ:战堡(敌—我)

デモンゴーレム:死灵

デユラクシール:战神

ドーベンウルフ:工兵

ドライセン:忍者

トロスD7:独角兽

バウンド。ドック:袋鼠

バド:飞龙

バフオーム:兔子

ハンプラビ:法师

ビアレス:战龙

ビランビー:骑士

ビルバイン:勇忍士(我方)

ブローウエル:战警

ブローウエルカスタム:超战警

ブンドル舰:战舰

ナクツアート:灵王

ナグロッド:战士

ライネック:老鹰

ライラメX1:大象

レブラカーン:甲虫

加:加速	幸:幸运	根:根性	大:ド极性、
闪:必闪	威:威历	热:热血	信:依赖
友:友情	气:气合	爱:爱、	手:手加减、
补:补给、	必:ひらめき、	觉:觉醒	激:激怒。

注:觉醒后若是:补给时或是进堡垒输送、修补时,力气会降5,对于必要力器的武器要多加注意,可用气合恢复或杀一只敌人来恢复:别部时可能有些会续用2~3局;有些不受敌方攻击时就会保留,或过几局后消去,也有的可能1局就算没有也会消去,情况也会因各人因素而不同,目前原因不明,提醒玩家多加注意观察。

阶级帅=殿下〉指挥官〉将〉少佐=队长=正树们〉贼王=兵〉人工〉山贼无关邪神? 男爵其它事项一一:为在本游戏已经就有的功能。

拥有オーラバトラー吸收者不怕能量武器,但被打中时会消耗能源,耗光时既在此章已没防护效果,但被打中后能源自然就全恢复。

高射炮在打空中目标时会异常的强甚是2~3倍多,所以不可轻视地上部队。武器性能有多种,一一者为无法攻击,A为正常,B、C、D。就是威力越减越弱,这对于遇到强敌时最佳的战术法若再加上回避,敌人有意想不到的弱

攻 略 介 绍

第一部 正树的正义冒险之旅

スサキの章

第1关 兰格动乱

安藤正树他在旅途中突然感觉到有什么正在逼进,这时安藤正树就说:我们有访客了白猫问到:来者何人? 安藤:出现杀气了,是一群山贼。黑猫:敌方是Dクラス准魔装机5体,机体名称是・鲁加诺鲁。嘿,山贼的数量还真多呢! 白猫:以Dクラス的成度而言,用サイフラッシユ一发就能将之击毁! 就在这时山贼们也发现了魔装机神,部下A:亚尼奇! 阿还有魔装机神,贼头:魔装机神! 部下B:那个就是魔装机神。老大我们逃命的好! 看起来我们不是他的对手! 贼头:等一下,若是我们能把魔装机神给抢夺到,这么一来就能强化我贼之实力! 再说从表面看来一定能卖很多钱,再说敌方只有一双魔装机神,想和我们5体鲁加诺鲁改挑

战？门都没有！白猫：我们使用サイフラッシユ来消灭贼们吧！安藤：山贼们听着！放下你们的武器离去吧，贼头：别以为自己有魔装机神就在那神气！等着瞧吧！于是安藤们就将要和山贼们发生战斗。

首先要到画面中的山丘地带，在此敌人会以间接攻击武器攻击，但有时会打不到，后方的山贼也会追过来，但有的要追三回才能打到你，下回在原地使用能攻击多数敌人的兵器后就能打到这些山贼，有时一击就能击毙，若是有兴趣一直重玩的人，就移到贼群之中来一块儿轰，但要知道，若是不幸使山贼们佼幸存活的话，那就准备被贼群围殴了！上述若残馀的山贼过多，就可以移到北方去，最后再去解决贼王。最后的谈话若选不留情，这样一来金钱数量就会更多。不过若是选留情的话就有同伴会加入

第 2 关　召唤

在打倒了山贼王后，正树们继续北上，途中精灵雷达又有感应了，黑猫：精灵雷达有反应了！在西北方 80 公里处，空间有被扭歪的现像！正树：歪了！黑猫：又有不同的，就在附近的巴戈尼亚境内。正树：好象是在召唤地上的人类？走！我们过去瞧一瞧。

正树：是鲁查克州军队，德鲁斯：搭乘赛巴斯特的是蓝德鲁吗?我是鲁查克州军国境警备队的杰堤奇内斯中尉，听过吗?我收到了不明的反应，因此便到此调查。德鲁斯：知道了正树，我等一行人在此搜索，却不见有任何人影。正当正树与德鲁斯两人在交谈时，这时黑猫说：精灵雷达有反应了在北西的地方出现了生命体！敌人靠近了！

在刚开始时正树向前移，其它则向右移，在第一场时不要攻击敌方，让敌人集中起来，第二场时左方会出现一个同伴，要用サイフッシユ攻击，其他在北上，这一关要注意我方两个同伴，他们最好用来收拾快死的人。还有出现的同伴会在战完后离去，所以最好以现有金钱来让我方全员提升 EN 和 HP 能力值的好。

第 3 关　迎击

部下：提尼亚斯军队渡河往这边攻击过来了。，兵队长：通通来了，有多少？部下：报告敌方有 D 库拉斯魔装机五体，C 库拉斯，还有 7 体不明的机种。兵队长：那是大部队！既然如此我们也只有打到底了，正树：但是敌方共有 14 体。要怎样和他们作战呢？兵队长：虽然是很危险，但是大峡谷是个重要的屏障，万一失手，那对以后敌方入侵时要再攻击那就不可能了。所以正树们就向敌方而去。敌人：和侦察队报告的不一样，还有个是赛巴斯特。敌兵：赛巴斯特?就是那个魔装机神，敌官：不知道他们来到这里的目的是什么，我们以防守来看看他们的动静再说，等到非常危险的时候再做撤退。

在刚开始时你两个同伴最好是先躲离 LV16 的ダフラスM2，让德鲁斯做有效的守备，正树则移向北方的敌方守备队，第二时会出现 2 位同伴，其余的 10 级小兵就给我方同伴升级吧，待第二局时让正树到敌守备队内用サイフッシユ轰他们，到第三局时右上角会出现一个同伴，到后局时，敌人就会逃走。虽然等级很低，但成长率非常的惊人，试几次都要让同伴成长，须先加幸运值，金数也会大增，在过关之后以现有金钱来提升我方全员的 EN 能力值。

第4关 集光

在此关要开始前，最好不要让同伴上场，因为同伴在此处并没有帮助，也就不要出来的好，此关敌人都很聪明，都会追杀地上部队，同伴如出来的话便会在这关找死！所以一定要用米欧，把兵队长派上场做诱饵。在解决了守备队后，正树为了要去神殿问神官为何入口被打开了，所以继续前进，结果遇上了杰克军团。

杰克：地上的部队？士兵：还有奇札克少尉的第2小队！杰克：奇札克的小队们往后面追击！兰鲁司斯少尉的第3小队向左翼展开攻击！邦，等一下再出击。正树：那边就是和地上人混合居住之处了。好像有什么机体出现。たやガ：移动要塞！

此关在第三局时下方会出现同伴，摆好阵式后就可以慢慢前进，最好先往右下角跑以使敌人集中，敌方中的バーン他的优先攻击目标是救援的翔（シユウ），第3局时敌人集中些时再用正树的サイフッシユ一起轰炸（若是想升等级的话，就先不要轰21级的邦，待下回再一起轰，再用埋伏好的米欧增加幸运后使用长程炮解决），此关较近的弱敌就慢慢攻击，不要浪费区域武器，较弱的士兵队长一直往右下方森林跑到只剩下移动要塞时，就要跑到下方的森林了，米欧主攻，正树及翔则支援攻击，移动要塞之最大射程为7，正树攻击完后就去城市恢复动力，移动要塞在森林内的速度只有2，米欧要埋伏在离移动要塞12格之处，就能做2次攻击，翔以及正树则在往确定的移动要塞之动向的方向1格（移动要塞的旁边）在向两旁7格，就能做2次攻击，兵队长则移到要引之处离远些（最好是上下引诱，不要让他远离森林）最后一击时米欧始用幸运则可获得极多的金钱及等级，过关的谈话选下项钱会更多，但兵队长就不再出现，若是上项时兵队长就不会离去。

而在改造时最好是强化正树的区域武器，在加强米欧的长程炮，或是增加木兰号的反应及装甲，玩下两关时不要记录，在上项时会遇到超强的我方堡垒，将它们设定为不反击，那里是最好增加金钱之关，最后留下几只最好是空中的，全员进堡垒，堡垒再主动攻击，自寻死路后，就能把金数及等级保留，玩一天说不定会赚个几百万呢！不过我方堡垒耐打又会躲，让他升了等级就不用做白日梦了！下项是最好升级之关，全体命令设定为不反击，必要条件是一定要留一只小兵，先把王的压力波动炮耗光（在他的移动范围内既可，米欧此时在他的移动范围之外一格增加必中以及幸运，能很快升级），在用铁金刚的必闪来消耗王的魔法阵（射程4），一定要有人在他旁边，只要他的攻击内有目标就不会移动，这关较好升级但金钱很少及堡垒较差，不过尼可是超强！木兰号在一定等级后会出现必中这个特殊能力，如在离王5格之处很好升级，只要在此玩一天可升至40级左右，在过关后如选择第二个指令先に急こラ到第五关圣少女，选另一个指令则到第五关集光之路，在此推荐前者，到前者可以多玩一些关卡，多升一些等级和赚钱，过关后以现有金钱来提升我方全员的HP能力值。

第5关 集光之路

正当正树们在边走边聊时，突然黑猫叫到：东边有一股巨大的能量反应，正树：是休提豆尼亚斯的部下，黑猫：好像在进行交战呢，我们要过去瞧一瞧吗？正树：好吧，我们就改变行程吧。蔷姆：那个是，是葛拉欧，翔：是夜雷，正树：你知道他们？没有其他的助手！袭击他们的

人是休提尼亚斯主力部队，夜雷：翔、玛贝鲁，我没事特德：此地不宜久留，逃吧！翔：特德，你就是特德！夜雷：等一下，翔！他这次是我方的同伴，翔：这到底是怎么一回事？特德：就如同你所听到的，像这样无理的事情并不是我的兴趣，只是想在回到地上之前会有所帮助。蔷姆：听起来蛮有道理的，翔：我懂了，那就相信你吧。正树：好吧！翔：感觉到夜雷的灵力是相信特德的，至少这次也算是。伊布：圣战士们，要互相依赖才对，补给和修复就由我来做。特德：翔，眼前的问题就是先共同作战吧！敌队长：新小兵，叫到增援的人啦！若是让你们逃了，那往后的灾难还真不少。

在这关的两位同伴都是超强的，要是战略高手用他们就足够使敌方全军覆没。尤其是堡垒可用来作升级之用，可是最强的利器。首先要把堡垒移动到对准右边城市下面，在这条走道之中央，米欧则在堡垒下方，就这样等敌人前来送死，只是从上而追过来的敌队长就用其他人去宰，第2局时敌群的下方会出现同伴，把他移回来，不然会被出援的敌军指挥官追杀，将他移到堡垒附近，敌指挥官会追到堡垒面前，堡垒这时再发射雷射炮轰指挥官，要注意的是轰到我方的人也会受伤，在用上正树的区域武器，过不了2回就能把敌人全灭了，在过关后以现有金钱来提升我方全员的兵器能力。

第5关　分叉路程

圣少女

正当正树们边走边聊时，突然黑猫叫到：正树！东边有一股巨大的能量反应！正树：是休提尼亚斯的军队？黑猫：好像是在进行交战呢，我们要过去瞧一瞧吗？正树：算了吧！办正事要紧，走吧。正树：再过20分钟之后就可以到达利兰帝丝神殿了。黑猫：在神殿的附近有精灵反应了，正树：是敌人吗？黑猫：好像是·战舰克拉斯，还有比这个反应还大的，たやか：我们赶快过去吧！

玛贝鲁：古兰··甲兰！，翔：那是西拉！果然是西拉和她的同伴在那。西拉：是必鲁邦以及达邦！翔与蔷姆及玛贝鲁与福罗珠！尼：翔吗？琴：玛贝鲁来了，翔：是西拉还有尼和琴！怎么会在这里？西拉：因为洋罗他逼我教他怎样打开通往地上道路的方法，我就逃到这了。正树：洋罗！候瓦·洋罗！你们没事就好了！对了，你们打算要去那？西拉：对不起，这个地方我们不熟悉，迪明也不知道为什么要一直往东方走，正树：原来如此，黑猫：敌人来了，是休提尼亚斯军队，正树：那是休提尼亚斯主力部队，咒灵机拿古次多，魔神官鲁欧鲁！米欧：什么！那位就是，正树：那位是夺走我方恶魔魔装机的魔神官。他是以吸收怨念为生，这里有神圣力量的神殿他来这做什么？鲁欧鲁：有什么差别，我是追着这个飞空浮城所发出的圣波来的〔之后就念咒语，就出现一群死灵兵团在眼〕上吧，把这群碍事的家伙打倒！

胜利条件：死灵兵全灭。

在这关的王是打不死的，所以把重点摆在死灵上吧，首先下方3人先往左上，我方往右下，小心死灵的速度虽一次两次行动，但只要攻击距离有目标就会不移动了，他优先攻击的目标是我方堡垒，再来是米欧，再来是琴，再来是甲兜，然后 是正树，所以就利用这些人做诱饵，其他人都去解决死灵兵，甲兜及弓都会被死灵做为优先攻击目标，且100%命中！所以非必要勿用他们去打死灵小兵，米欧最好由堡垒载到后方去宰兵，他的攻击力与翔都是超强的，一击就可以宰一只，尼也是超强人物，等级虽少但有超强攻击力，要好好升级，杀完死灵小兵之后，这关的魔王就会逃走。在此关要注意的是这关一定要把命令更改为不反击，否则

有可能会遭遇到一击毙命的下场，过关之后以现有金钱来提升正树的EN，HP兵器能力值，过这一关时，若玩第一部的总回合数不到50回合时就能玩到第六关神殿剧情2，如果超过五十回合则到第六关神殿剧情1。

第6关　来到神殿剧情

在打完敌人后，正树们又继续往神殿去，在途中与雷欧谈了不少，在到了神殿后，正树他就向前指着说：就是这里、就是这里。伊布奶奶！你好吗？我是正树、还有米欧！耶，甲兜：难到是离开了吗？正树：来了！好像是他身边的神官出来欢送我们了！玛贝鲁：就是由这个来欢送我们的吗！翔：那不是敌人吗！正树：不用担心这一些机装兵是护卫用无人机器人。米欧你奶奶人还真好，用这个来替我们带路，走吧。弓：看起来好像不太对劲耶？正树：耶！什么？这时机器人的瞄准器照准了正树，正树：打完之后正树便知道：全部是敌人！既然得不到任何消息。好哇，面具被拆穿了！真是可恶！你们等死吧！

在一开始正树就到机装兵的中央始用区域武器，其他人则全速前进寻找攻击目标，目的是2局内把敌人全灭，先别管右边的，先宰左边的，也不能在1局之内宰光敌人，否则遇不到同伴，同伴在第2回时会出现在左边，敌人同时也会再度出现，所以最好是在同伴出现后就要宰光机装兵。在宰完敌人后，正树们就离开了神殿，途中和伊布奶奶谈了一下，于是知道了兰故兰王国都被休提尼亚斯军占领了，王女被囚禁在那，于是决定要去帮助菲伊鲁王子救出王女，夺回王都，赶走敌军。

第7关　恶魔之战

胜利条件在5局以内把敌人全灭。

这关要好好分配人员，在左下方的敌人先不要管，不过要先杀到分叉路的地方，正树先保留能用1次兵器的能源，持有长程武器者到旁边打塔下的那几只，在第4局时左下方的就会追过来，就尽量用一切办法来攻击敌人，若5局后没把他们全灭，就会出现LV22级的死灵指挥官接着就会把我方全灭了，布署完之后正树们就上路了，在途中，黑猫：精灵雷达的反应，照这个形式看来是加帝斯，正树：那太好了，早一点去跟她会合！快通知对方。翔：是同伴吗？正树：这一件事说来，和我的赛巴斯特同样的，是在这个世界的4体魔装机神中的加帝斯的魔装机，黑猫：连络上了，特蒂：正树，真的是你吗！分散后就一直好担心哪。姊姊很生气呢？正树：说来话长，回去后在好好跟你们聊！白猫：会合点定在康拉鲁乔尼涡峡谷。

第7关　分叉路程
恶魔之战

正树：甲兜！你来看看那个！甲兜：ZZ和F—91？杰德和西布克！正树：关于在休提尼亚斯军的事，投效于敌人吗！没想到，竟然会成为对手，弓：等一下，正树！想来他们留在休提尼亚斯部队中必定另有其他理由，正树：去确定一下吧，甲兜：照这样看来，难道是，是有人质吗，杰德：喂！西布克！西布克：阿，看那！是正树还有弓，杰德：但是，能做什么吗！为了莉娜的命绝对是不会屈服的！西布克：就这样吧。弓请把我们的话告诉大家，杰德：拜托了，弓：西

布克，真的吗，究竟是？西布克：是莉娜，是那个移动要塞中囚禁做为人质，我和杰德，就是因为，甲兜：果然没错，那些肮脏的家伙居然使用这种手段！西布克：那些家伙说若是被追到走投无路时，是会把莉娜处刑的，我们没有任何办法。翔：好象是要我们帮助那个莉娜是吗？再说这种事也是我们想做的，正树翔这件事就靠你去解决了，这一场我们先撤退再说。

翔：那个一莉娜的特征是？正树：这是她的照片，翔：知道了。特蒂：等一下，拿这个去。翔：这是，特蒂：这是一种魔法道具，用的时候速度可要快一点才会有效果！这个可以使在10公尺内的四周围的人睡着，还有解药，在非常危险时再小心使用，蔷姆：我们上路吧，翔！

甲兜：可是，在这段时间要做那么难的事应该不会黑猫：来了，正树：他，来了吗？

第8关　攻防战再开

弓：有翔的信号了，因此最好是先不要出手。正树：既然这样，再劝劝ZZ和F—91吧，甲兜：那用不同的方法像。损伤少一点。弓：有了！2位听好！不变。用原来的程度作战，就好了，好吗！杰德：知道了。

一开始时就往弱的或陆上的攻进堡垒内，载往北方走，铁金钢则南移，有攻击的正树和特蒂及攻力较强的忍者部队做掩护，就是要逃离ZZ和F91的追杀，他们到第2局再翔出现后会成为同伴，若杀了他们也没有关系，过关的后加入了，他们的攻击力强，能力强，尤其是F—91的长程炮更是攻击的主力，加入后就要一口气把进攻的敌人宰了，由其是独角兽若是被它碰一下就惨了，这回在远处敌人增员有螃蟹、蝙蝠、公鸡。等强敌，所以最好是在左边等，有斜坡的地方是回复区，还有若是全员到左上方的峡谷上时，敌方地上部队就会在原地不动，若是下方时，则敌人都会从右方的斜坡追上来，这就是说若敌人无法到达你身边时就不动了，若他们追上来时，你往荒地离开高原些，他们又沿来路追上来，这样一来先来的先宰，这招在神殿时是在最顶层，后可用长程武器打个痛快，在海上于深海上空或是章鱼在深海内时，敌陆上部队除章鱼外其他的都不动了，某些关会没有这种地方，那就要靠战术了。

哇！又得到移动要塞了！把它卖了之后非常值钱呢！翔：等一下，移动要塞怎么会有缓冲能量装置的机会呢？一定是有使用什么特殊设备。埔雷西雅：不如进去一探究竟巴提：这是章鱼和ギラ。ドーガ！太好了，没想到敌军还送我们礼物，看来我的青蛙爱机要退休了！然后大家带着礼物去回馈敌军了。〔还有甲虫，翔或玛乘，青蛙和章鱼和老鹰可卖掉，但不值钱留着或许也有用。改造后的特蒂的区域武器和F91的长程炮都是很强的，在下一关时非常的有用，下一关有一个秘技，那就是不记录，到最后出战的人全军覆没的话，下一回出援的同伴等级就会增加，不过不能到99级，最多96级就够了，下一关是第1部最多敌人之1关，所以区域武器非常有用。白猫：未确任敌机，急速接近中，正树：要跟过去瞧一瞧吗？

第9关　王都潜入

正树：不可能？杰特：古·甲兰·宙·特帝：你是白河！白河：怎么又是你们！你们又怎么会知道我是谁？，正树：到底发生什么事了，怎么都把我们全忘了，还有那个。白河：真抱歉呀我什么都想不起来了，正树：什么？难到会是记忆丧失了？白河：对了，我在赶时间呢没有时间再跟你们聊了，我有急事要办，那么我先走了。再见了。说完就走了，正树：等一下，甲兜：

为什么会，今天的速度怎么会，メセガ：古兰甲宙竟然有那么快？黑猫：正树！另一方向出现敌人了，是休提尼亚斯的部队！正树：好吧，至于白河的事下次再说！今天开始来教训这些休提尼亚斯的毛虫们！特蒂：他们好像是为了追杀白河而来到这边的样子！米欧：这样好吗！特蒂：这么多的数量一定是出了什么事。那么看来休提尼亚斯军为了白河之间的事好像不是普通重要的样子呢。敌军：是赛巴斯特！那么是菲伊鲁王子的手下！他也在追杀白河吗？真是惭愧呐，会让你得成吗，敌将：快去连络王都的本队！来做两面攻敌，要他们快点。

在开始时要往中央的城市左边移动，在第2局时敌人的战舰就会出现，我方水上也会出现同伴，第2局要算好距离在敌人移动范围离1格处埋伏好，用F91的长程炮宰掉上面追过来及最突出1只的地上部队最好布署在城市下面，否则上方地上部队群会直走，特蒂和正树要在前面，第三局时先用特蒂的区域武器，再用正树的区域武器，杰特则到下方烧猴子、蝙蝠或独角兽，最后米欧和F91宰掉快死的敌人，这样一来可在1局内把兵群工群全灭，然后再回到城市休息全员再宰战舰，战舰出现后2局，移动要塞移动后之下局，他的下方又会出现更强的猴子、螃蟹、蝙蝠和独角兽，先把敌人和战舰解决掉，再把兽群引来宰了，小心螃蟹速度快，见谁快死了就攻谁，先宰了他再讲，而我方的堡垒不怕战舰和蝙蝠的雷射，可以用来牵制，地上部队很怕独角兽，绝对受不了被他追杀，用空中部队去宰他，猴子用长程炮宰了省的他麻烦，最后再围欧要塞。真吾：好久不见了，我们是在追德库刚好来到这里，今后我们两一起行动好吗？正树：当然没有不接受的道理。真吾：那好，那就这么决定了。请多多指教。翔：想要偷偷潜入王都是有多么难的事啊，正树：什么，可是正面进去好像很困难耶！狗：「特蒂！收到菲伊鲁殿下的通信了，要接吗？」，菲伊鲁：简单明了的说来，在纳克多平原的休提尼亚斯军已经被我们击败了，由于下一个目标是攻下王都，所以要借用你们的力量，我现已在马南市布好阵式，现在就在等你们前来集合了，快点过来吧。正树：「纳克多平原，到那有100多公里呢！我们赶快出发吧！正树：现在兰格还不是因将军的关系，本来和平而现在有发生战争的可能，特蒂：得到兰格之后，这一个战乱比休提尼亚斯军之战更惨。正树：休提尼亚斯军联合的宙拉乌夏鲁豆大统领是个超强权派，背后还有个军事复合企业〔多利尼帝〕，这个」：狗：特蒂！菲伊鲁王子紧急通信！菲伊鲁：特蒂！快一点，我们正遭受到敌人的奇袭！特蒂：奇袭！不是已经解放了，菲伊鲁：快，你们快改往巴南市的南边那边是敌人的本队！要前去袭击敌人本队，使敌人全部撤退，特蒂：若是解决了本队，那么奇袭部队自然就会消灭掉正树，这样好吗？正树：「的确是一个好方法」

第10关　大义的真缔

敌将罗德尼：敌袭！这是为了奇袭的困扰才来的吧，敌人中还真有人才，不过看来也只是菲伊鲁军中有战力的残留队伍罢了敌官利知：敌人是魔装机神！敌人：那么机种是哪种？敌官：是赛巴斯特，敌人：那个，是个很强的对手，我要出击敌人：是的！可是我敌人：这是我的责任，5分钟的准备这一种的装备，是给我搭乘的弓：这是敌人的本队吗？除了数量少以外还有其他的问题吗，玛贝鲁：想来会有隐藏部队的可能吗？杰特：对耶！这次看来好像是还有其他的问题耶！正树：管他的！走吧在一开始时就往右边的山丘处埋伏，在第2局时右上方的森林会出现2个同伴，让他们往山脚跑，待会儿在山脚的右边森林里会出现螃蟹、猴子、蝙蝠、独角兽等强敌且会马上追来，下方的蛤蚌群也追来了，左边的敌人会追来，大象则会翻山越

领,就先别管移动攻击力差而耐打的大象,先宰了兽群,蛤蚌群用区域武器就可除掉,下局则宰象,最后敌人也进入攻击范围内,敌人会乘战堡追杀过来,不过一下子就逃走了。

特蒂:我不知道菲伊鲁殿下那边怎么了? 葛利,去打开通信,狗:知道了,特蒂,菲伊鲁:阿,特蒂你们还好吧,看来好像是作战成功了,正树,我们都很感谢你们协力。特蒂:殿下,你们那边的战况如何了,菲伊鲁:敌人在听到本队被袭击时已经都逃走了,下一个目标就是要解放王都了,在王都以北的大塔山合流。

在改造时甲特所乘的GP—02最好让能使用2次行动的人乘坐,或是让能使用特殊能力热血、幸运者乘坐,对于战术很有帮助,它的区域武器很长且不须力量不用能量,要多加强化,绝对是战争时的利器。正树们在集合后就和王子们开会准备进攻王都。正树:现在我来说明我们的行程,我们要从西回到王都的背后奇袭。好了,上路吧。

第11关 被囚禁的王女

敌人正在互相谈话时,正树他们就出现了,米欧:敌人也未免太少了吧! 特蒂:看来王子的诱敌战术见效了。

先移动左下处,集中在堡垒的后面,堡垒在原处不动,我方要和堡垒同线,下局笨蛤就会率先选追来,用长程武器除掉,然后地上部队就会追到前,若是夜雷就能用堡垒炮轰过去,后ZZ再跑到敌人面前烧他们在此时特蒂要排在堡垒的左上方,用兵器打空中部队,之后正树再攻击,最后剩要塞时把地上部队载到上方的山上,把敌人引上来,那敌人就都难逃一死了。在这一关有一点要特别注意的是打了要塞之后王女她就会出现,所以要到达好时机时才能攻击要塞,不然的话王女她会被追杀。

正树他们救到妮雅之后就往王都方向去了,特蒂:眼前最重要的事就是夺回王都了。

塞尼亚:原本兰格是在国家有危机时以保卫国家的理由而制造了魔装机,除了那个还有在那个拉加斯存在着比魔装机更为强力的兵器。米欧:难道真的是因为那个预言而制造魔装机的。正树:我们就快要到了!

第12关 王都归还

将军:对于休提尼亚斯军而言。他的战力情报收集还要再强化一点。这次的错误太大了吧士兵:将军! 在西南方的角落出现新的敌人将军:这是敌人派来的援军士兵:是塞 斯特和加帝斯,将军:是来帮助我们的,敌人:敌人来了,特蒂:将军这里交给我们,你们暂时后退再布署队伍吧!

这关埋伏在左方的城市,在这第2局时同伴会出现,敌人的战舰也会出现,所以早点把其他敌人除去吧!

夺回王都之后,正树们就和王子们开会,突然卡克斯来信说要与王子同盟,他说他的本队势力分散,现在手下的将军各个想造反,所以要联合恢复兰故兰的和平,正树:3日后,要在雷都那做强大的攻势,要和卡克斯军共同作战,我们是游击部队从左边作强力的攻势

第13关 将军的野望

敌士兵:将军!左边出现敌人了,将军:是奇袭?是精灵雷达的反应吗!敌兵:是强力的敌人要小心一点!翔:在今天就要把他们一举歼灭!

要先移动到蛤蚌改行动范围空一格处,与它平行排列或是用兵器宰了他们后其他人才进攻,第2局时,下方中央城市会出现一位同伴,把她带回来,第三局时出现同盟军在敌将的后面,打完后卡克斯将军就出现了,并带走了手下。

菲伊鲁:各位还顺利吧,我们这边已经成功的击退敌人了,现在休提尼亚斯军队往内特海撤退了,卡克斯军好像是追击过去了。看来敌军已经溃不成军了,那我们可以走了

在后来要举行戴冠式,特蒂:树,你一定护卫王子去举行戴冠式,正树:那个戴冠式殿下也认为有问题吗,特蒂:因为卡克斯还持有发言权,正树:难到说会隐藏着暗杀部队不成?特蒂:预防万一吧!若敌人真的出现了,我绝对要用生命来保护王子

第14关 伪装的戴冠式

正树他们和王子去进行戴冠式,卡克斯他说有事不能来所以由他的部下代理,举行完后,菲伊鲁:好奇怪?他们今天的态度为什么会变的这么好,今天的戴冠式绝对有调查的必要性

在后来他们回王都举行仪式,知道了原来戴冠式时的特利乌斯原来是冒牌的,真的特利乌斯王子则被卡克斯所擒,所以正树们准备出发去救特利乌斯。正树:卡克斯你这个家伙,看我怎样修理你,走到途中,蔷姆:看!那边有强光?正树:找到了

第15关 王子出奔

敌方主角介绍

莱堤鲁·亚克罗斯,少佐蜜拉·莱伊欧内斯,少尉雷司利·拉西多,影武者;别再做那种没有用的抵抗了,否则我们就会做出非常的手段来达到目的的!特利乌斯:来呀!,敌少佐莱堤鲁:既然如此,使用影缚术!敌队长:还有2分,就生效了!敌少佐:给我1分钟!在这时正树们出现了,敌少尉:亚克罗斯少佐!是菲伊鲁军!,敌少佐:在这时候出现!莱伊欧内斯少尉快请求支援!敌队长:缚术成功,特利乌斯:什么!为何会。耶!动不了,敌队长:特利乌斯殿下不用再挣扎了,你已经被影缚封住了,是逃不了的,特蒂:你们是卡克斯的部队,我是菲伊鲁军的特蒂,敌少佐:啊!是加帝斯的特蒂,我是莱堤鲁·亚克罗斯阶级少佐,你们特地的来到这边是有事想请我们帮忙吧,特蒂:耶!我们不是为了这个而来的。是因为,那个特利乌斯殿下。特蒂:那是特利乌斯吗!殿下,你是在那吗?敌少佐:请等一下,特蒂,我们有重要的用途需要他帮忙,正树:是要带去杀掉吗?,特利乌斯:敌队长:什么,影缚被破解了会比王族魔力高的人绝不可能是在人间的人呀,特利乌斯:我真的吗!以人而言是办不到的呀,白河:那个力量,是我使的,说完就出现了,后来白河就把特利乌斯带走了,正树:哇怎么办!敌少佐:被逃掉了,正树:你这个小子,最近最好不要再让我看到你,特蒂:亚克罗斯少佐,敌少佐:叫

我莱堤鲁就可以了。特蒂：莱堤鲁这到底是怎么了？敌少佐：你们还不知道啊，那我就详细的报告给你们听，敌少佐：抓到他的话不用说应该是会被下暗杀的命令。到时我也会照办。敌队长：可以，那个假的特利乌斯殿下举行的戴冠式的事，就能使卡克斯将军的失去信用了！敌指挥官出现：就是为了这件事！正树：阿哈玛得！一直在打卡克斯的主意？敌指挥官：有什么不好吗？正树：你要夺取他的权力、财富和地位！敌指挥官：这怎么能算是坏事呢？正树？有能力的，当然是想要相当的地位反正卡克斯也是个该死的坏人，你们所推荐的菲伊鲁王子也不是什么善人。正树：那不就是说，要大家推荐你吗？敌指挥官：怎么忘了原本要做的事了，你们准备在这里受死吧！正树：阿哈玛得！你，敌军指挥官就派出部下，正树：针对赛巴斯特的问题而制的梭鲁加帝！敌少尉：请再等一下，敌指挥官：好了再罗唆的话，连你们都一起杀！敌队长：亚克罗斯少佐、莱伊欧内斯少尉，这是阿哈玛得指挥官的命令，我们就听从阿哈玛得指挥官的指示去做吧。敌少佐：我知道了，正树、特蒂，觉悟吧，正树：特蒂：等一下，敌指挥官：不要想逃！

在一开始时就先把部队埋伏在前面的山丘旁，战鹰会先追过来，先把他们宰了，再往后退一些，解决了少佐们再围欧飞船，小心鹰群拥有10格射程的光线枪，要小心应付，他们攻击较弱，最好使用兵器，或用热血这特殊能力来加强自身攻击力后把他一击毙命。

菲伊鲁：特利乌斯的行踪不明，特蒂：我们会尽力去找到他的，诺将军：殿下！菲伊鲁：什么事，正在通信中，诺将军：卡克斯军的奇袭！菲伊鲁：奇袭！我们赶快回去迎战！

往后的战斗主力有サイバスター、ガッデス、ザムジード、デイアブロ、ビルバイン、レブラカーン、ゴラオン、ZZガンダン、F—91、GP—02等，要好好改造，其他必要出场的补给队都不用于战斗上。

第16关　王都决战

敌人：要快一点，赛巴斯特们就要回来了，魔装机神的对手是，正树：来不及了，卡克斯，这就是你我最后一场的决战了！

胜利条件：打倒卡克斯

假若我方堡垒已经有2回行动能力的话，这关就不会难过关了，只要引开敌人后就派大军全部前去攻打要塞，或是先在最大的城市等兽群，再往里面跑，敌人都会追过来，到时候GP—02的区域武器一次就能打到5～8只，若是加上热血这个特殊能力来加强自身攻击力之后再配合2回行动能力就能使敌军受到重大伤害，然后正树再攻击，在第2次攻击时使用觉醒这个特殊能力来使行动回数多一回，接着再使用补给这个特殊能力，如此就能把敌群全灭，要塞解决后，敌军就投降了。

塞妮：继全部各地战区的亚克斯军投降后，休提尼亚斯军再也没有发生任何战乱了，终于能够安心了。

可是突然又起了战乱，蔷姆：可是，照你所说的这样也不对呀，这次的战役为什么会那么乱呢，塞尼：这么说，难道会是休提尼亚斯军有秘密补给基地，特蒂：我们到那里一定要注意些，说不定还隐藏着什么，十分可疑

第 17 关　阴谋之影

特蒂:这个地区就是以前的大矿脉欧力巴鲁格尼乌牧,塞妮:欧力巴鲁格尼乌牧就是现在在出产魔装机的装甲材,由于魔装机的装甲材很难加工,所以十分贵重,敌人出现,正树:这种程度要打倒我们?也未免太天真了吧!快回去吧敌军们!西布克:你们好像没有在听耶!,特蒂:那是你们自找死路!

先到上面的高原上,把空中部队灭完后,再把地上部队引来,再用长程武器消灭。米欧:你看,那边有洞窟,特蒂:那是采矿场的入口,看起来怪怪的,米欧:我们进去瞧瞧,特蒂:都准备好了,出发吧

第 18 关　地底死门

正树们到里面查看究竟时,突然魔王出现了,魔王告诉他们他要让邪神复活的事,魔王:我现在要赶时间了,你们在这里慢慢玩吧,说完休提尼亚斯军队就出现了,米欧:休提尼亚斯大军!正树:原来你和敌军串通好了!,魔王:这是缘份,再见了各位。正树:刚才是说,敌指挥官:好了,你们现在对手是我,特蒂:邪神复活后,会发生什么事呢?敌指挥官:那还用说,先是破坏兰格,再下一个就是侵略你们的国家然后,大致上就是这个样子吧!特蒂:难到你们早就已经计划好了!你想那个鲁欧宙鲁的信用可告吗?敌指挥官:如前所述十分可靠,领死吧!先要用长程武器打左边的兽群,把特蒂和正树准备在左边,ZZ 和 GP—02 在右边,第 2 回时就要把追来的全杀掉,然后把米欧留在左边其他人再往右边攻就可以了。

特蒂:这可能是在神殿吧!那是祭拜窝鲁库鲁斯的神殿,就在窝鲁库鲁斯神殿的地下举行的,白猫:那我们赶快去窝鲁库鲁神殿吧!黑猫:赶快来做出发的准备。

米欧:那个窝鲁库鲁斯到底长着什么样子呀?特蒂:正确的说法和神不一样,那是古代灭亡后所留下的超知性体的残留意念,正树:都准备好了吗?米欧:好了!正树:鲁欧宙鲁你这个家伙看我怎么教训你

第 19 关　邪神复活

正树他们进神殿后遇到魔王,魔王说完话后就走了,正树:又逃走了,没用的东西有种就不要跑啊!然后发生地震,玛贝鲁:地震?正树:难道是,邪神就出现了,正树:才那么一点对手,

在第 1 局时邪鹰神不会攻击,先去攻击他,2 回把他宰了,行动时有信赖和爱的人最好最后再行动,因为邪鹰神的魔法抓很强,似乎装甲无效,此外若用雷射打他,他就会回复 HP,第 2 局同盟军会出现去打龙神,最好能把龙神困住,就可以使用长程武器来宰龙。邪神被打败之后,正树们就带着邪神的细胞回王都研究,后来细胞再度分裂,邪神数量就变多了,开始在王都作怪起来了。正树:说来真奇怪!神殿不是已经被我们封住了吗?那窝鲁库鲁斯到底是怎么复活来的,埔雷西亚:啊!这么说来场 合也不对呀,该不会是被打倒的窝鲁库鲁斯的细胞复原来的吧?特蒂:现在邪神分裂的数量增加了,被害区域也变广了

第20关　菲尔王子的阴谋

特蒂:那我们就要赶快解决菲尔王子的大军。

在第2局时,菲伊鲁他就会乘着战神出现,这时若没有派弱小的人出战的话,邪神群就会先追王子,只要王子在城市内,再加上补给,就能把邪神全灭,若是撑不住时先逃个3～4局体力就全回复了。

恢复和平后就回到王都举行戴冠式,然后宣言,菲伊鲁王子就说要报复敌军的侵略,并向敌军宣战,正树他们听到时相当气愤。将军:你们大家快集合好,菲伊鲁王子他传来了作战命令,你们是明天早上进攻休提尼亚斯军的前线,从托罗伊德那开始进行。然后正树们就去找王子理论,王子就威协说要用战争手段来进行战争,对正树们命令撤回,要来就来,不来就算了,然后正树们就走了,黑猫:未确认敌人发现,正树:有隐藏的追兵,准备迎击!

第21关　诀别

米欧:那个王家纹章是,正树:是菲伊鲁军!他们到底想做什么?是将军他的意思吗?埔雷西亚:该不会是要和我们战斗吧,还是想加入我们,试着用说服看看他们会不会加入我们。正树:我和你们是不一样的,受到军人的命令就会照做,自己想好不要再生战斗了不然后果自行负责!

先要去迎战蛤蚌,再到中央森林埋伏好,3局后敌人就会到眼前来,敌人的工兵和袋鼠趁早消灭,地上部队最好不要接近龙堡,要趁未进阵前除掉。

正树们在解决这个分队后就在研究要怎样停止战争,敌军已在拿哥鲁湾上陆作战了。正树他们决定要阻止王子的战争行动,后来途中遇到真吾们于是大家决定一同去阻止王子

第22关　分叉路程

决战

将军:魔装机神想抗令,王子:可是敌军已经再登陆了呀,你们是战斗的前锋,赶快去粉碎他们的野心,正树:根本就是在妄想侵略的野心!他们开战还不是因为你和他们宣战,为自己野心的所作所为负责吧!下令收兵,若敌军入侵就!王子:难道要等到敌军更强大时才能消灭他们?好,我们来打一场,若是你输了凡事都要听命于我!将军,你先离开。元帅:王子,我的机器人是我亲手改装的,性能除我外没有人知道,这是专为魔装机而改的,今天也要来试验它的性能,绝不输于魔装机的,你不用担心,魔装机绝对伤不了我的

胜利条件:王子被打倒(战神)

在这1关要精打细算,在开始时就把部队埋伏于离王子36格处,王子就会追到攻击范围内,然后一直使用觉醒这个特殊能力来增加行动回数,最好能在1局之内把它杀了要不然跑到水里,在那他的压力波动炮攻击力会加强许多。

在打完王子后,王子就下令收兵,然后与战神同去了,从此战争就结束了。接下来就可以看到第一部的结局画面。

这是另一个分叉路程〔走法请参照简易流程攻略部份〕

正树他们在结束这个战斗后就在研究要怎样停止战争，敌军已在拿哥鲁湾上陆作战了。然后正树们就决定要先去讨伐休提尼亚斯军，正树：敌军那一些残党又开始战斗了！听说还派了超强的堡垒来袭！

第22关　野望的漩涡

敌指挥官：什么，魔装机神来了，敌指挥官：怎么了？为什么要那么惊讶？翔：敌方的指挥官是德雷伊古

胜利条件：把堡垒都打倒。

正树们和翔先前进一些，第2局时会成为同伴，她会跑到右边，用翔和正树救她出来，过几局后米欧、特蒂、玛贝鲁会出来。把这一大队解决后，正树们就到敌军侵略登陆处去赶走敌军。

第23关　决战超魔装机

敌军的攻势太强大了，将军他都无法挡住，王子只好叫正树们去阻止敌军的攻击行动。

第一局时就要算好敌人集合处，后再攻击，第2局时我方堡垒就会出现，在到山丘边等兽群，敌方要塞最好是在1局内解决。制住敌军后，正树他们就要走了，将军：什么……魔装机神逃走了？塞妮：敌军不是已经撤退了吗？王子：这个是追击他们的好时机，避免他们再度攻击，你们是战斗的前锋，赶快去追击他们的堡垒群吧。！正树：什么？根本就是在把持侵略的野心！再怎样我们也不会帮你的忙了！王子：难道你们想造反不成！好，我们来打一场，若是你输了凡事都要听命于我！元帅，你先离开。元帅：王子，我的战警车是我亲手改装的，性能除我外没有人知道，这是专为魔装机而改的，今天也要来试验它的性能，绝不输于魔装机的，你不用担心，魔装机绝对伤不了我的，觉悟吧！魔装机群

胜利条件：王子被打倒(战神)。

这1关要精打细算，在开始时就把部队埋伏于离王子36格处，王子就会追到攻击范围内，然后一直始用觉醒，最好在1局之内把它宰了要不然跑到水里，在那他的压力波动炮攻击力会变小。

打完王子后，王子就下令收兵，然后与战神同去了，从此战争就结束了。接下来便可看到第一部的结局画面。

第一部　结束……

第二部　露妮的冒险之旅

要特别重用的人员〔各式机器人的驾驶者名字〕

以下所写出来的人员是在过第二部所需要努力加强的人员，只要将这些人员和所驾驶的机器人都提升等级能力之后便可以轻松过关，共有十个人员要加以重用。

露妮　リユーネ　要努力升到43级　　浩望　ホワン　要努力升到37级

亚姆洛　アムロ　要努力升到25级　　卡妙　カミーユ　要努力升到26级

阿芬　フア要努力升到33级〔中期才出战〕　　艾蕾　エレ　要努力升到28级

嘉丽雅　ガラリア要努力升到39级　　洁拉　ケーラ　要努力升到28级

哈沙　ハサウエイ要努力升到39级　　艾玛　エマ　要努力升到40级

第二部　第1关　海底世界

在这一关登场的敌人并不会很多，只有九个而已，只要一真往东南方的敌军阵营攻过去好可将一部分的敌人歼灭，由于在最东南方的三个敌人并不会先主动攻击因此先可以不去管这三个敌人，在这里要注意的是先一到达画面中间的激烈交战地带后以远方的长程攻击来隔着敌人有一段距离进行攻击，要以此附近的城市作为补给点，将此处的六个敌人都解决后便可将我方的二个人在画面中间会合对东南方的三个敌人进行总攻击，过了这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方全员的EN能力值。

第二部　第2关　离别后的再见面

在这一关登场的敌人并不会很多，而且是相当的弱，这些敌人都是只能用来当作提升等级和赚钱之用，虽然只有十一个而已，在此打了几回合之后会有金钢战神GゲッターG加入这个金钢战神G会由正中间的最北方那出现，金钢战神G—出现后只要一直往东南方的敌军阵营攻过去好可将一部分的敌人歼灭，在此我方其他的人是要往南一直前进途中要和三个敌人交战，由于在最东南方的敌人还剩下七个左右因此可以在和金钢战神G会合之后便到东北方那使用全员攻击的兵器マッブ兵器来给予多数敌人重大伤害，在我方的所有机器人将所有能给予敌人多数伤害的兵器都用光之后再全部靠近一个敌人来对敌人集中攻击来予以各个击破接下来在过了这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方全员的EN能力值。

第二部　第3关　城市攻防战

在这一关登场的敌人还算蛮多的，全部加起来有十三个，而且都有一定的强度，在这一关一开始有亚姆洛アムロ，卡妙カミーユ，阿芬フア，这三个人在这一关一开始是只能往东北方躲过去直到二三回合后会有第一批援军到来，在这第一批援军到来后便要往北方杀过去将北方的三个敌人都杀光，在此处也要在敌人快要死时让亚姆洛一行人来攻击敌人借此提升等级，又过了二三回合之后我方最强的援军又来到此处，在这第二批援军由正中央最北方一到来之后便往南方一直攻过去，而在第一批援军将三个敌人都杀光后可往西南方攻过

去来攻击南方无所适事的二个敌人，这二个敌人一解决之后立刻和第二批援军会合来攻击西北方的七个敌人，我方都要先隔着敌人有一段距离后以长程攻击来攻击敌人，最后再进行总攻击，过了这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方亚姆洛和卡妙的EN能力值。

第二部　第4关　正义的定义

在这一关登场的敌人相当的多！全部加起来共有十八个之多！在此处我方可以有七个人来参战，除了阿芬不要选之外其余都可以参战，我方全员一开始由西北方登场之后便要一直往东南方的敌军阵营攻过去即可将一部分的敌人歼灭，由于在最东南方有一个敌人移动要塞并不会先主动攻击因此可以先不去管这一个敌人，在这里要注意的是先到达画面中间的地带之后以远方的长程攻击来隔着敌人有一段距离进行攻击，也以此附近的城市作为补给点，将此城市西边附近的三个敌人都解决后便可将我方的全员在此会合对东南方的目标移动要塞进行总攻击，这一关的过关条件可是要在八回合之内摧毁移动要塞，在将所要兵器都用尽将移动要塞摧毁之后便可以轻松过关了在这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方阿芬的EN和HP的能力值

第二部　第5关　胞子谷攻防战

在这一关登场的敌人还算蛮多，共有十四个，而且在打了几回合之后会有敌人的援军从西方那出现，在此一开始我方可以有六个人出现，在此先不选阿芬来登场，阿芬她要后几关才出来担任战时补给任务，在此一开始要先往南方的敌军阵营攻过去，在进入敌军阵营之后可以用能攻击多数敌人的兵器，即可将一部分的敌人歼灭，由于在南方还有一些敌人，而且实力强数量也多，再来便会有敌人援军由西方出现而且会主动攻击因此再来便是等我方的二批援军，这二批援军第一批是由最北方出现，第二批则由西北方那出现，这第二批援军要和第一批援军去夹击敌人的援军，在这里要注意的是我方一开始的六个人可不要先到达画面中间的激烈交战地带而要一直和敌人保持一定的距离来以远方的长程攻击来隔着敌人有一段距离进行攻击，我方的二批援军将敌人的援军都灭掉之后便要一起来攻击南方的所有敌人了，要和我方其他的众人进行总攻击，过了这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方全员的兵器和HP能力值。

第二部　第6关　生死存亡之战

在这一关登场的敌人相当的多，共有十七个，而且都有一定的实力！敌人由东北方出现的援军战舰部队又更加的强！虽然说过有这么多强大的敌人在等着不过到也不用为此而害怕由于在此的所有敌军都不会先主动攻击因此便可不用害怕，在此我方有四个可以登场，在这四个登场人物之中一定要选装甲战士ゴリオン来登场，在到达画面的正中央山丘地带之前都以机器人的飞行移动来前进，一到达这个山丘地带之后在这里要注意的是画面中间的激烈交战地带后我方的人要陆行机器人来移动也就是会飞行的机器人都要降落地面来移动才行，在此处我方的装甲机器人可以和敌人的飞行战士バストール驾驶员是嘉丽亚ガラリ

ア在靠近后以说得的指令来使她成为同伴，在此都以近身攻击来和剩下的敌人交战，在后来敌人会有援军战舰部队，在此隔着敌人有一段距离进行攻击，要以此附近的城市作为补给点，将此处山丘地带的敌人都解决之后便可将我方的全部部队在画面中间会合后对东北方的所有敌人进行总攻击，在这一关要不时以我方的元队员来交互在城市那回复一边来交互攻击敌人，在过了这一关后便可以以现有的金钱来加强我方全员的装甲能力值。

第二部　第7关　海底世界

在这一关登场的敌人相当的多，共有十六个，而且由西南方也会有援军出现，在此一开始我方可以有九个人登场，这九个人中一定要选择亚姆洛和卡妙，一开始登场的人要由西北方那往南方的敌军阵营那攻去将一部分的敌人四个歼灭！歼灭这四个敌人之后会有敌人的援军从南方出现，在此会有二个驾驶杀人兵器ギラ。ドーガ的敌人出现，这二个敌人可以我方的二个同伴使他们加入，以我方的亚姆洛アムロ或卡妙カミーユ以说得指令使敌人洁拉ケーラ或哈沙ハサウエイ使这二人成为同伴，只要这二个人一成为同伴后便可继续前进到东南方，在东南方要和敌人大军交战，这些敌人共有十二个，幸好在最东北方的三个敌人并不会先主动攻击因此先可以不去管这三个敌人，在这里要注意的是到达画面东南的激烈交战地带后以远方的长程攻击来隔着敌人有一段距离进行攻击，要以此处找到的二个同伴和我方现有的人员来以联合的作战来攻向敌军阵营，在此要将此处的七个敌人和援军都解决，而要解决这些敌人并不是件简单的事，援军倒是没什么好怕的，敌人中有一个战舰是一个要注意的便是有能力给予我方的人员严重伤害的敌人，在此以我方的亚姆洛的钢弹机器人来牵制这个敌人剩下的再来将此处的敌人都一并解决，等到敌人都解决后再来一起围攻这个战舰，将战舰解决后剩下的东北方三个敌人也不足为惧了，在过了这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方阿芬和亚姆洛卡妙哈沙露妮的EN和装甲，兵器的能力值。

第二部　第8关　魔神之阴谋

在这一关登场的敌人还算蛮多，共有十三个，而且都相当强在此关一开始我方可以有七个人登场，除了这七个人会登场之外我方在后来也会有援军从东南方登场，援军有四人，这些人要和一开始登场的人一起要在几回合之内将敌人全部解决，在这一关要将所有能力都使用出来，如觉醒这种能力是绝对不可缺少的能力，这种能力要在一回合之内用上好几次才行，热血这个能力也要使用，只要这些需知事项都实现之后便可以出兵了，一开始便要往上移动对付这些敌人，以攻击敌人多数的兵器来给予敌人重大伤害，在将敌人都解决之后接着便要和敌人在最上方的头目交战，这个头目不怕长程距离之类的光线攻击，因此尽量以近身的肉搏战来使这个敌人头目受到伤害，这个头目要打败三次才会死掉，如此便可以过关，过了这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方阿芬和亚姆卡妙哈沙的装甲和HP能力值。

第二部　第9关　迪隆王子的军队

在这一关登场的敌人相当的多，共有二十一个，而且还算相当强！在此关一开始我方可

以有十一个人登场，这十一个人中要选浩望出战才行，在这一关中我方在后来也会有援军从东北方登场，援军虽然只有一人，但是这一人是一个能以一抵百的勇士，他名叫迪克驾驶霸王金钢，我方一开始要将亚姆洛和浩望露妮等人往东南方攻去，在此其他的人则往西南方前进，在此关由于山丘地带不算少因此多半要靠飞行来移动，机器人能变成飞行工具的全都要变身，在这一关以西南方为激烈交战地带，在此要将我方的强大兵器一一展现给敌人看，如此便可以使敌人受到严重的伤害，但是在这西南方的交战地带使用兵器的大部分都是我方全员中实力较为弱的人员，因为在东南方那还有多数的敌人等着要交战，在解决这些敌人时我方的其他人员要在此通过而我方出现的援军也要和露妮等人的队伍一起去攻击在东方的敌人，只要这些敌人都解决后便要到最南方那和敌人的庞大部队交战，当然也是将我方所有兵器特殊能力全部都用出来使敌人受到伤害，在我方派往西南方的部队都歼灭敌人后在西南方的部队便要和在最南方和敌人交战的队伍会合，一同来收拾敌人的移动要塞，这个移动要塞共有二个因此我方不能和这二个近身交战，首先以能力必闪能力ひらめさ来躲避敌人移动要塞的攻击，以此招给予敌人一定程度的伤害，如果没有这种能力的话只要以我方全员的围殴战术便可以一直围攻来将敌人解决，只要将移动要塞解决后剩下的敌人也都不足为惧了，如果能在和移动要塞交战前以亚姆将敌人在最南方的部队引出来后便更加的事半功倍！过了这一关之后便可以以现有的金钱来加强我方全员的装甲和HP能力值。

第二部　第10关　捕虏救出

在这一关登场的敌人不算很多，共有十二个，但是还算相当强！在此关一开始我方只可能派出二个人登场，这二个人的任务便是扰乱敌人的阵式以各种地带的地形效果来将敌人各个击破！在这一关的一开始要往敌人所在的监狱西南方那攻过去，目的是使敌人在监狱那看守的部队瓦解阵式，只要阵式一瓦解后便可以将敌人各个破，等到敌人只剩下六个之后便可以使在监狱中的人逃出来，在此关敌人有三队援军会出现，这三队援军都不必太在意只要让我方的人由监狱那安然脱出就好了，只要一脱出后敌人便会在几回合之内撤兵，如此便可过关。

在过了第十关后便有二个分叉点，这二个叉点的第一个分叉点是没有玩第三部即可，如果在第三部的一开始使用这个ISS回忆系统玩到第五关悲剧少女露妮的那一关过关之后便可以进入第二个分叉点

第二部　第11关　分叉路程
魔神官的出现

玩这一关的条件是只要没有玩过第三部便可以在过了第十关后来到这一关，在这一关登场的敌人相当的多！共有二十四个，而且还算相当强！但在此关一开始我方只可以有三个人登场，这三个人中一定要有艾蕾和嘉丽亚登场任务便是扰乱敌人的阵式以森林地带的地形效果来将敌人各个击破！在这一关的一开始要往西北方森林地带移动，只要在森林地带这等待敌人一个一个过来再一个一个收拾便可过这一关，尽量以近身交战来解决敌人，在这一关魔神金钢因为永远也打不死因此不要去理会。

第二部　第12关　分叉路程

痴人说梦话

这一关并没有要打战，只是介绍第二部的主要目的剧情的大纲而已。这一关露妮听到老战友卡克斯将军在经过多次的战役后所说的一段话，这段话便是要以武力来征服这个世界，以武力来使世界上的所有人民都能和平共处，这一段话听到露妮的耳里真是相当的刺耳！因为露妮的父亲华安博士也是为了要使世界各种族的人都能和平共处因而开发机器人，这些机器人一开发出来不但没有为人类的和平带来希望反而还使人们以机器人来相互交战反而使得各国人民更加的仇视！露妮她决心要以自身来阻止卡克斯将军以武力征服世界的野心甚至不惜诉诸武力也要阻止！

第二部　第13关　分叉路程

神殿保卫战

在这一关登场的敌人相当的多！共有二十一个，而且还算相当强！但在此关一开始我方可以有十五个人登场，这十五个人中一定要有蕾和嘉丽亚登场，在此关以森林地带的地形效果最能将敌人各个击破！在这一关的一开始要往西北方森林地带移动，只有在森林地带才能将我军的实力完全发挥出来，在此一开始要派三个有变身成飞行机器人高速移动功能的人往东北方飞过去，在此要以远距离的攻击来使敌人受到伤害，只要在此好好用到地形效果便能事半功倍！最后面再将我方的二队集合来实行最后的总攻击将敌人一网打尽！在此要特别注意的是敌人中途会有援军出现在我方的阵式之中，这个可是敌人的阵式瓦解部队，要对这部队多加小心！在过了这一关后便以现有的金钱来加强我方全员的各个能力值。

第二部　第14关　分叉路程

趁胜追击

在这一关登场的敌人相当的多！共有十八个，而且算是相当的强！但在此关一开始我方可以有八个人登场参战，这八个人中一定要有亚姆洛和卡妙登场，在此关以森林地带的地形效果最能将敌人各个击破！在这一关的一开始要往西南方森林地带移动，只有在森林地带才能将我军的实力完全发挥出来，这一关都是以水之类的海洋地带为地形的主要分布以变身成飞行机器人高速移动功能的人往东南方飞过去，在此要以远距离的攻击来使敌人受到伤害，只要在此好好用到地形效果便能事半功倍！最后面再将我方的二队集合来实行最后的总攻击将敌人一网打尽！敌人在过了几回合之后会有援军由东北方出现，敌人的援军数量虽然不多但却是赫赫有名的红色三骑士，要对这援军多加小心！可以用露妮使他们三人成为同伴，这三人的名字为加拉ガラミテイ，达ダー，艾特エット，先以我方露妮使他们成为同伴后往南走，最后再一起实行总攻击将敌人完全歼灭，过了这一关后便以现有的金钱来加强我方全员的各个能力值。

第二部　第15关　分叉路程

兵败如山倒

在这一关登场的敌人相当的少！共只有四个而已，但是都相当的强！但在此关一开始我

方可以有四个人登场，在这四个人之中一定要有蕾和嘉丽亚登场，在此关以森林山丘地带地形效果最能将敌人各个击破！在这一关的一开始要往西北方森林地带移动，只有在森林地带才能将我军的实力完全发挥出来，在此一开始要派三个有变身成飞行机器人高速移动功能的人往东南方飞过去，在此要以近距离的肉搏攻击来使敌人受到伤害，只要在此好好用到地形效果和以我方的四个人一起围殴敌人一个便可，在此处的敌人 HP 大约都有个三四万，因此不要大意，以各人拿手的特殊能力一使用后便能事半功倍！总之在此都是以围殴战术来将敌人各个击破！之后在过了这一关便可以现有的金钱来加强我方全员的各个能力值。

第二部　第 16 关　分叉路程
决战究极破坏

在这一关登场的敌人相当的少！只有十个而已，但是还算相当强！但在此关一开始我方便可以有十五个人登场，这十五个人中一定要有亚姆洛登场，在此关仍然是以森林地带的地形效果最能将敌轻松击破！在这一关的一开始要往西南方森林地带移动，只有在森林地带这才能使敌人实力减半在此要以远距离的攻击来使敌人受到伤害，只要在此好好用到地形效果便能事半功倍！在这一关敌人是以二方作为重要据点，一方是西北方另一方是东南方，在这二处敌人都设有重兵分别放入一台战舰，在这一关敌人会在城市这种战略补给要点上一直回复，因此只要一接近这种敌人都要在同一回合内先给予敌人重大伤害并找机会占领才行！在此到达最南方后再将我方的二队集合来实行最后的总攻击和敌人头目超魔装机决一死战，只要敌人都死光之后便会出现头目，在此之前如果在西南方没有很快将敌人歼灭时也会有敌人的援军出现，这个可是敌人派出的阵式瓦解部队，要对这部队多加小心！再来立归正传，和头目超魔装机决战时我方的所有光线武器都无法使敌人头目受伤，除此之外要好好利用城市来回复，在经过一场鬼哭神号难辛的大战之后便是第二部的结局了。

第二部　第 11 关　魔神官的出现

要玩这一关的条件是只要有用 ISS 回忆系统玩过第三部的第五关过关后便可以在过了第五关后以另一个记录来玩到这关，在玩这一关时露妮可以选择要或不要和敌人白河愁交战，在此的选择将会影响到第三部的第五关白河愁要不要和露妮一行人交战的决定，此关一开始我方只可以有二个人登场，一开始便往西南方攻过去，以森林地带来作为和敌人交战时地形增加效果的地点，要扰乱敌人的阵式以森林地带的地形效果最好！以此便可轻松将敌人全部各个击破！这一关的一开始只要一直在西南方的森林地带，只要在森林地带这边移动至敌人阵式那将敌人一个一个收拾便可过这一关，尽量以近身交战来解决敌人，在这一关由于敌人并无意要开战因此可以轻松过关，如果有和魔神愁开战并胜利之后选择气にたろみだ可以到第十二关黑色三连星，选择另一个指令则到第十二关魔神官出现在过关后要以现有金钱加强我方全员的各项能力。

第二部　第 12 关　黑色三连星的出现

此关一开始我方中只可以有五个人登场，一开始便往南方一直攻过去，以城市来作为和

敌人交战时回复的地方，在此敌人有十五个，在东北方的城市那和敌人交战过后便要以扰乱敌人的阵式为目的！最好的方法便是以森林地带的地形效果最好以此使地敌人全部各个击破！在这一关要注意的是露妮可以使敌人的三个人黑色三连星成为同伴，黑色三连星的三个人名字为欧迪卡オルデガ，盖亚ガイア，玛修マッシユ，这三人很强！因此要尽快用露妮使敌人成为同伴，在此关不能由北方正中央这样的中间地带直接一直往南方移动，只要一犯了这个大忌之后便会遭到敌人的围殴攻击，在此要以西南方和东南方森林地带来作为移动时的通路，只要在森林地带这边移动至敌人阵式那将使用攻击多数敌人的兵器将敌人一并收拾便可以轻松过这一关，尽量以近身交战来解决敌人，如果没有使黑色三连星的三人成为同伴就会到第十一关魔神官出现，如果有使黑色三连星成为同伴就会到第十三关继承父亲的志向，过了这关后要以现有金钱加强我方全员的各项能力。

第二部　第13关　继承父亲的志向

在这一关的一开始我方只可以有三个人登场，而敌人有十四个登场，因此一开始便往北方攻过去以森林和山丘地带来作为和敌人交战时地形增加效果的地点，要先派人将敌人一部分引过来再行攻击，在此的敌人都以长程距离的攻击兵器来攻击，对于这种敌人以近身攻击的肉搏战来攻击最为有效！扰乱敌人阵式以山丘地带的地形效果最好！以此便可轻松将敌人全部各个击破！在这一关的一开始只要一直在西北方的山丘地带，只要在山丘地带这边先将敌人一部分的兵力都消耗光之后再来移动至敌人阵式那将敌人一并收拾便可过这一关，记着！在这一关的一定要使用近身交战来解决敌人，在过关后要以现有金钱加强我方全员的各项能力。

第二部　第14关　大义灭亲

在这一关的一开始我方只可以有三个人登场，而敌人有十五个登场，因此一开始便往东南方攻过去要以城市地带作为回复之用，以此来作为和敌人交战时地形增加效果和回复的地点，要到达敌人的阵营之中便以攻击多数敌人的长程距离攻击兵器来打倒敌人，在此的敌人擅长以长程距离攻击兵器来攻击，对于这种敌人以近身攻击的肉搏战来攻击最为有效！在此要以攻击多数敌人的兵器一直给予敌人全员重大伤害，过关后要以现有金钱加强我方全员的各项能力。

第二部　第15关　正义的总攻击

在这一关的一开始我方只可以有四个人登场，而敌人有二十六个登场，但是一点都不足为惧！为什么呢？因为在此关我方会有七个人在中途加入战役，因此这一关就算是闭着眼睛也可以打过去了〔开玩笑的〕在此处我方在一开始要往北攻过去和我军其他的人会合再将敌人一并解决！使用近身交战来解决敌人，在过关时如选择……そづだつサ？会到第十六关魔神分身大作战，如果选另一个指令则会到第十六关决战究极破坏兵器，在过关后要以现有金钱加强我方全员的各项能力。

第二部　第16关　魔神分身大作战

在这一关的一开始我方共可以有十个人登场，而敌人有六个会登场，这些敌人的HP大约有三万的和四万这二种，这些敌人由于HP相当高因此我方不但要使用围殴之类的攻击还要使用各种特殊能力来给予敌人重大伤害，由于光线之类的攻击兵器对于在此处的敌人完全无效因此不要使用才好！我方在一开始要往西北攻过去全员要围殴这边的敌人，只要一将这边的敌人都杀光之后便可以再往东方移动将东方的敌人以围殴战法来将敌人一并解决，对于这种光线兵器攻击无效的敌人最好能使用近身交战来加以解决，在过关后要以现有的金钱加强我方全员各项能力。

第二部　第17关　决战钢弹霸王

在这一关的一开始我方只可以有五个人登场，而敌人却只有二个登场，这真的出乎人意料的少，但是这一关可以算是第二部中最难的一关！因为在这一关要和头目钢弹霸王交战，这个钢弹霸王所使用的兵器攻击会使接近的我方全员受到重大的伤害！不过在这一关一开始我方还是不要轻举妄动的好，要先移动我方全员到南方才好，到后来我方会有援军五人由此出现，而敌人也会有四个由此出现，先将这四个敌人都解决之后再回到城市来回复，最后再来以我方全员合力的围殴攻击来攻击这个头目钢弹霸王，头目HP有五万左右，只要将钢弹霸王一解决后便可以过关看到第二部的精彩结局画面。

第二部　完结……

第三部　愁的再生冒险之旅

要特别重用的人员〔各式机器人的驾驶者名字〕

以下所写出来的人员是在过第二部所需要努力加强的人员，只要将这些人员和所驾驶的机器人都提升等级能力之后便可以轻松过关，共有十个人员要加以重用

愁　シユウ　要努力升到36级　　莎妃妮　サフイーネ　要努力升到33级

克瓦多　クワトロ　要努力升到35级　　杰立特　ジエリド　要努力升到36级

莱拉　ライラ　要努力升到33级　　莫妮卡　モニカ　要努力升到28级

迪隆斯　テリウス　要努力升到30级　　阿玛哈得　アマハド　要努力升到33级

加克　カクリコン　要努力升到39级　　邦　バーン　要努力升到30级

在过了第一部第二部并且都看完结局画面之后便可以关机再开机〔超任主机〕在标题画面公司名称BANPRESTO出现时依顺序来按摇杆手把一号机的下，上，左，右，L，R后BANPRESTO会变成粉红色再来选择开始玩游戏〔不能用接上次记录档案这个指令〕，在开始玩游戏时选择第三部后选择不使用ISS系统いいえ，后在进入游戏时会看到原本主角愁所驾驶的魔神金钢グランンン，HP4800左右因输入解开魔神封印的密码而觉醒变成破坏魔神

ネオグランンン,HP60000左右其它的破坏性兵器更是强力无比！只要有了这个破坏魔神之后游戏中原本难度最高的第三部也会变成最简单的!!

第三部 第1关 复活的魔神愁

在这一关的一开始我方只可以有一个登场，而敌人有六个登场，但是敌人一点都不足为惧！为什么呢？因为在此关我方只要有使用破坏魔神便可以轻而易举的过关根本就不必花什么脑筋！在此处我方在一开始要往东北方攻过去将敌人一并解决！使用能攻击多数敌人兵器来解决敌人，在过关后要以现有金钱加强我方兵器能力。

第三部 第2关 战国魔神出现

在这一关的一开始我方只可以有二个人登场，而敌人有八个登场，但是敌人仍然一点都不足为惧！在此处我方在一开始要往东北方攻过去，如果是愁还好，但是另一位小姐在此处的实力不是很强就得要多注意她的安危了，在此处仍然是使用攻击多数敌人的兵器将敌人解决，敌人只要交给愁之后都是三二下就清洁溜溜了！一并解决真的是相当简单的事！在过关后如选择远回ろをちる会到第三关不知生死为何的佣兵那一关，如果选择另一个日文则会到第四关海上攻防战那一关在此推荐前者，因为到前者那一关可以找到许多同伴而且也没有多玩或少玩，决定好之后便可过关，过关后要以现有金钱加强我方全员的兵器，EN能力。

第三部 第3关 不知生死的佣兵

在这一关的一开始我方只可以有二个人登场，而敌人有十一个登场，在此关敌人仍然是不足为惧的！在此关我方会有三个人应主角愁之邀而成为同伴，但是这三人也是很会识时务的人，非要在敌人都死光后才要成为同伴，这三人就是敌人最强的佣兵，这三人的名字为杰立特ジエリド，莱拉ライラ，加史カクリコン，在此处我方尽量不要和他们三人交战，要等到敌人都死光只剩他们三人之后主角愁再去用说得指令使他们三个人成为同伴，在此关一开始仍然是以主角愁为主力，先往西北方攻过去如果使用攻击多数敌人的兵器而不会伤到那三个佣兵的话就使用，如会伤到也只好忍痛不用了，以主角愁将敌人一口氯一并解决后便要以说得指令来使那三个佣兵成为同伴了，在过关后要以现有金钱加强我方全员EN，HP兵器能力。

第三部 第4关 海上攻防战

在这一关的一开始我方可以有五个人登场，敌人有九个外加二个救援部队会登场，在此处开始会觉得敌人的攻势越来越激烈了！在这一关要以陆地才能发挥我军的实力，但是这一关的海真的是蛮多的，因此在此处我方的人实力在海上就被限制许多，在此处我方应以北方的陆地为战略据点，在此处和敌人大军交战，在和敌人交战的中途敌人会由东北方出现救援

部队，这个救援部队中有一个名叫克瓦多クワトロ的人会成为同伴，这个人也是佣兵因此也是要在他那个救援部队的人都死光后主角愁才能以说得这个指令使他成为同伴，佣兵都是很现实的……，这个克瓦多成为同伴之后便可以到西北方最上方将敌人一并解决，此处会出现敌人的第二救援部队，只要主角愁以攻击多数敌人的兵器来攻击便可使这些敌人都死光光，在过关后又再度出现日文选择，选いのまま进だ是到第五关悲剧少女露妮，如选择另一个日文则是到另一个第五关复仇骑士，在此处建议选后者复仇骑士，因为到复仇骑士那一关有同伴会加入，不管是选那一关只要这二关的任一关都玩过后又会回到同样的路程第六关吾爱莫妮这一关，决定好之后便可过关后便要以现有金钱来加强我方全员兵器和EN能力。

第三部　第5关　分叉路程
悲剧少女露妮

来到这一关后要以以前是否有用ISS回忆系统玩过第二部的第十一关魔神出现在这一关如有和露妮交战则在这一关就会和露妮在第三部的第五关交战，如果在第二部第十一关魔神出现那一关并没有交战的话则在这一关就不会和露妮开战，总而言之和露妮开战真得是一件吃力不讨好的事！因此如能不来这一关是最好的，在这一关露妮如和主角愁交战的话，不管愁多强都会被打好玩的，在此关一开战的话只能乱打，这是因为主角愁本身并无意和露妮交战！过了这一关的时候多半是没钱去提升各机器的能力都是将钱拿去作为修复机器之用。

第三部　第5关　分叉路程
复仇骑士

在这一关的一开始我方只可以有六个人登场，而敌人有十七个登场，在此关我方会有一个同伴加入，这个人名叫邦バーン，他要由主角愁以说得指令来成为同伴，这一关的难度算是相当高的！原本主角愁没有使用破坏魔神而是用魔神在这一关就算是将同伴全部和敌人同归于尽也要硬打过去！但是现在有了破坏魔神之后过这一关便是一件轻松的是，首先在此处我方在一开始要往东北方的山丘地带那攻过去而主角愁可以大胆的朝敌人的阵营西北方那攻过去，一话不说就使用攻击多数敌人的破坏兵器来将敌人一并解决！我方其他的人则要以在西北方山丘地带那等待逃过主角愁攻击的漏网敌人前来送死，在过关后要以现有金钱加强我方全员兵器能力。

第三部　第6关　吾爱莫妮

在这一关的一开始我方只可以有一个人登场，而敌人有六个外加三个救援部队登场，但是敌人一点都不足为惧！为什么呢？因为在此关主角愁只要有使用破坏魔神便可以轻而易举的过关根本就不必花什么脑筋！在此处主角愁的一开始要往东北方攻过去使用攻击多数敌人兵器将敌人一并解决！使用能攻击多数敌人兵器来解决敌人之后会由东北方上面出现敌人的第一个救援部队由西南方出现第二和第三个救援部队，对于这些救援部队主角愁都使用攻击多数敌人的破坏兵器来将他们解决，接着便可以到正中央的城堡那将公主莫妮带出来后便往最西方到角落画面底便可以过关〔在这一关只要有将莫妮带出来便可以立刻由

画面的西方角落来过关，这一关要不要杀光敌人都无所谓，在这一关杀敌人只是用来赚钱和提升等级之用〕在过关后要以现有金钱加强我方兵器和EN能力。

第三部　第7关　改邪归正魔神愁

在这一关并没有战斗，这一关的目的就是说明第三部的主要内容大纲和主脚愁的作法而已，在这一关主角愁遇到以前的敌人正树，因为愁在以前败给正树一行人之后已经经过生死存亡，因此主角愁便失去记忆，主角愁在后来由魔神官将他复活，魔神官在复活主角愁之后仍然要以武力来征服世界使人们再度陷入痛苦！主角愁由于失去记忆因此不愿在不明究理的时候和正树这个正义之师起冲突……但是正树似乎对于这个超级强敌重现人间的事感到相当惊讶！因此正准备要和主角愁开战！主角愁以隐身术带着大家逃离此地，也表明他改邪归正的决心！虽然正树一行人现在还不了解不过以后一定会明了的。

第三部　第8关　单枪匹马夺阵地

在这一关的一开始我方只可以有一个人登场，而敌人有五个外加四个救援部队会登场，但是这一关仍然是不足为惧！在此关我方只要有使用破坏魔神便可以过关，这一关可算是第三部中最难的一关！主角愁在一开始要往西北方攻过去使用攻击多数敌人的兵器将敌人一并解决！再来由南方和北方会有敌人的四个救援部队出现，因此要将在此使用能攻击多数敌人的强力破坏兵器来尽快解决敌人，以免遭到被围殴的惨境！将此处的敌人都杀光后便可过关，在过关后要以现有金钱加强我方全员各项能力。

第三部　第9关
暗之呢喃

在这一关的一开始我方可以有六个人登场，敌人有九个登场，由于敌人都相当强，而且主角愁并不会在这一关出现，因此这一关可就相当难挨了，这一关的过关条件是撑过八回合或在八回合内将敌人全部解决，在此选择撑过八回合较有把握！首先我军全员都往南跑，在最南方的森林地带等待敌人的攻击行动，只能在这个森林地带待一回算一回了，在这一关如果有二回行动的能力便会较好过关，因为在敌人追过来时可以用二回行动来快速移动到远方去，在过关后如有钱便要以现有金钱加强我方全员各项能力。

第三部　第10关　魔神愁之目的

在这一关主角愁看到追击王子迪隆斯的军队以影缚术来将王子困住时王子居然能以自身的力量来将这个法术解开，看到这件事的人都惊讶于王子强大的魔力，主角愁此时便想要利用王子的强大魔力来将大魔神复活，因为要复活大魔神就必须要用具有强大魔力的人来当作媒介才行，主角愁他心中所想的事真是令人难以理解……？

第三部　第11关　以一抵三的特训

在这一关的一开始我方只可以有一个人登场，而敌人有三个登场，因此在此关我方只能派出王子，这是主角愁为了要加强王子的魔力而作的特训！在这一关的敌人是强大的恶魔巨人，因此不能大意！在此处我方在一开始就要往东北方移动过去在此处王子只能利用在森林中的优势来和敌人交战，如果在情况不妙时王子便要用机器人变身成飞机来快速移动到别处，以此招便可以躲过敌人的攻击，在这关要以打带跑的战术来过关，在过关后要以现有金钱加强我方全员各项能力。

第三部　第12关　破灭之战

在这一关的一开始我方只可以有七个人登场，而敌人有二十一个外加一个救援部队登场，在这一关有一个依斯兰勇者阿玛哈得アスハド会成为同伴，这个阿玛哈得成为同伴的条件是主角愁要将他附近的敌人都杀光才行，只要一将附近的敌人都杀光之后便可以用说得指令使他成为同伴，在此处我方在一开始要往东南方攻过去将敌人一部分都杀光，当然要使用攻击多数敌人的兵器才行！主角愁是以和敌人正面冲突的快速战术来运用，而其他的人则是用躲在森林中等待敌人没有被主角愁打到的漏网之鱼，就一直使用这个战法便可将敌人大部分都解决，最后再到西南方去和敌人最后残存的部队决一死战，在过关后要以现有金钱来加强我方全员各项能力。

第三部　第13关　封印之战

在这一关的一开始我方可以有八个人登场，而敌人只有三个登场，这一关敌人的种类可分二种，一种是HP三万和另一种是HP四万之间，要多注意这些敌人的攻势才行，在此处以我方全员的围殴战术围殴一个敌人给予敌人伤害，在这一关敌人是不怕光线之类的攻击，因此要多使用围殴战术才行，但是只要有使用破坏魔神和我方其他人一起围殴的战术便可以过这一关，总之就是这样一直围殴敌人直到死为止再去攻另一个敌人，对这种敌人以近身攻击的肉搏战最有效！在过关后要以现有金钱加强我方全员各项能力。

第三部　第14关　解放邪神恶魔巨人

在这一关的一开始我方可以有九个人登场，而敌人有十二个登场，在这一关只要有使用破坏魔神的攻击多数敌人的兵器便可以将敌人打得落花流水！在此处我方在开始要往西北方攻过去将敌人一并解决！使用能攻击多数敌人的兵器在这一关仍然是最吃香的！在解决西北方的敌人之后便要往北方攻过去，也是使用攻击多数敌人的兵器来将敌人全部解决，在过关后要以现有金钱加强我方全员各项能力。

第三部　第 15 关　改邪归正之最终战

主角愁因为已经不想再当一个坏人了，因此要将大魔神复活并亲自手刃大魔神，也在此时将磨神官给解决了，但是同伴的莎妃妮在大魔神复活时中了大魔神的法术，如果她的等级没有在三十一级就会因无法自行解开法术而变成敌人，当然如果等级在三十一级以上便可以自行解开这个法术，也就不会成为敌人了，在这一关真正的敌人大魔神在西北方上面，只要我方全员将所有特殊能力如热血，觉醒都用出来便可以靠大家之力将大靡神打死，只要大魔神一死后便 可以看到第三部的精神结局画面。在这一关的一开始我方可以全员登场，而敌人有五个登场，但是这五个中只有一个敌才是攻击目标，这一个敌人是大魔神。

终了　THE END

独立战争

完全攻略

故事背景

"独立战争·Libertyor Death"是十八世纪中叶,美国东部十三州对其本属国—英国所发动的独立运动,目的是要求美国脱离英国的统辖之内,并且独立成为一个国家。

游戏舞台就在美国东部的十三州之内,这里也是英国最初的美洲殖民地。游戏开始的时间,是在西元1775年7月。(英军和美州民兵在康科德交战一个月后)英军开始正式对其美洲殖民地,展开武力包围的镇压行动;而美洲方面,也开始组织军队要来对抗英国,一场独立战争就要开展……。

玩家在游戏中可以选择两种角色,分别是英军的最高司令官—凯治将军及美军的最高司令官—华盛顿将军。到底是美洲的独立行动能获得胜利?还是英国能够成功的压制殖民地的独立行为?就要让玩家们来决定结果了。

游戏操作方法介绍

〔十字钮〕:地图上的游标及指令选择的上下左右控制。

〔选择钮〕:游戏中各项机能设定。　　〔A钮〕:指令选择决定。

〔B钮〕:地方及全体地图的切换。　　〔R钮〕:地方地图切换。

*在指令决定执行方面,画面右下方会有一个YES/NO的选择小框。玩家除了用A、B钮来决定之外,也可以利用A钮来决定指令执行的YES或NO。

游戏开始之机能设定

〔游戏人数〕:玩家可选择一人玩或是二人对战,也可以选择电脑对电脑间的自动对战。

〔角色决定〕:游戏中只有两种角色选择,一是英军统帅—凯治将军;一是美国统帅—华盛顿将军。当玩家决定游戏角色之后,再按A钮即可决定离开。

〔游戏环境〕:游戏中的机能设定,此设定可以在游戏中按SELECT钮重新设定。

1. 表示ウエイト:游戏中的视窗表示速度。一共有:迟、普通、快速三种选择。

2. ゲーム レベル:游戏中电脑对手的等级。有初级、中级、高级三种选择。等级愈高愈不

容易战胜电脑。

3. HEX战：玩家自身军队以外的军队战争表示，玩家可以选择观看或是取消。

4. アニメッヨン：即指令实行后，是否要出现动画画面。玩家可以选择观看或是取消。

5. サウンド：即背景音乐输出方式。有マノラレオ（立体声）及マノラル（单声）两种。

6. アドバイス：在游戏进行中，是否要出现电脑的游戏建议指导。玩家可以选择观看或是取消。

〔按钮设定〕：游戏中原本不使用到的X钮和Y钮，玩家可以将它们设定为指令钮。例如将X钮设定为内政指令的亲善行为、Y钮设定为军事指令的训练行动，则以后在游戏中，只要按下这两个按钮，就可以直接执行内政及军事方面的指令。

〔セーブ〕：游戏进度储存。玩家可在游戏中按下SELECT钮后，在机能画面中选择此项执行。

〔自动操作〕：将游戏交由电脑继续进行。若玩家处于二人对战的场合之中，则执行自动操作后，游戏会变成一人进行的模式；若玩家处于一个进行的场合之中，则执行自动操作后，游戏会变成电脑与电脑间对战的模式。此时只要再按下SELECT钮重新设定，即可恢复原来状态。

〔ゲーマ终了〕：即直接结束游戏、重新开机。

〔やり直し〕：游戏机能重新设定。可从各个阶段选项开始重新设定。

数值键入与将校选择解说

〔数值键入〕：当玩家在进行游戏时，常会遇到需要键入数值的画面。画面上方的数字是最大值与最小值的表示，玩家可以十字钮的上下左右，来决定键入数值的多寡，决定之后再按A钮即可离开。

〔将校选择〕：玩家在将校选择画面中，以十字钮的上下来查询每位将校的资料；以L、R钮来切换将校资料的三种类型。若玩家决定要某位将校执行命令，则只要在其姓名列中按下A钮即可。已经执行过命令增将校，其姓名颜色会由白色变为黄色，若玩家想要重新分配命令，则按下B钮后即可重新设定。

游戏结束条件介绍

玩家胜利条件

1. 若敌人的正规军全部遭玩家歼灭，则游戏就算破关结束。

2. 若敌方的第五位最高司令官（即前面四位最高司令官都已经下台解任）遭到了死亡、捕虏、罢免任何一种遭遇的话，则游戏就算破关结束。

玩家败北条件

1. 若玩家自身的全部军队遭敌方歼灭，则游戏就算失败结束。在这个场合中，视玩家的游戏人数来决定是胜是负。

2. 若玩家自身的最高司令官遭到了死亡、捕虏、罢免任何一种遭遇的话，则游戏就算失败结束。在这个场合中，若玩家是以二人对战的方式进行游戏，则失败的一方会由电脑自动选择下一位最高司令官，而控制权也变由电脑来操作，游戏会以一人玩方式继续进行。

最高司令官之罢免

在政府场合的信任票当中，若最高司令官被政治家所信任的程序过低，则此名最高司令官就有被解任的危险。玩家所选择的最高司令官只要被罢免一次，则游戏就算失败结束；电脑对手的最高司令官却有四次遭罢免的机会，但只要其第五位最高司令官再遭解任，则游戏就算玩家胜利破关。

游戏时间期限

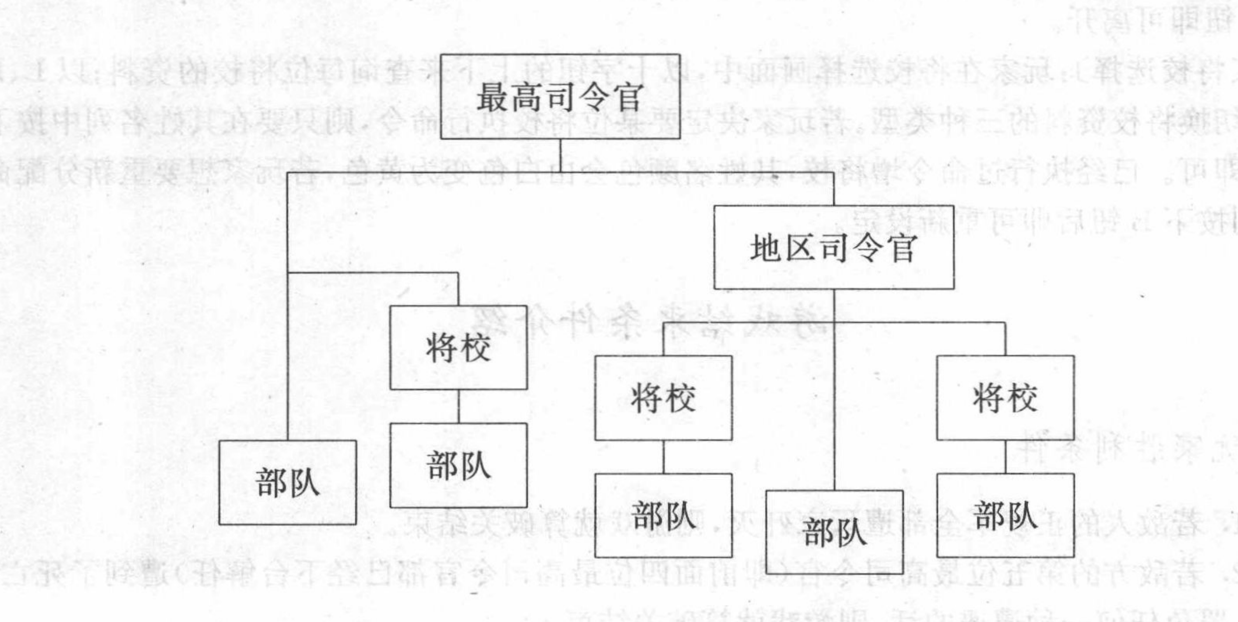
在本游戏中存有双方的时间期限，即西元 1820 年 1 月。此时英军会因游戏时间过长而自动撤退，美军方面因此获得胜利。

政府与军队资料介绍

〔地方与各州地区〕：游戏的舞台是在美国东部的十三州殖民地，此十三州殖民地又可区分为北部、中部、南部三大部分。每一个州都是由部分地区所构成，在此十三州中共包含了五十三个地区，在当时它们都是英国所属的直辖地，必须向英国缴纳税收，及遭受英国的剥削。

〔州与政治家〕：在美国方面，各州有州代表，他们的共同集会称为大陆会议；在英国方面，他们在殖民地各州设有州总督，其政策执行是由英国议会来决定。

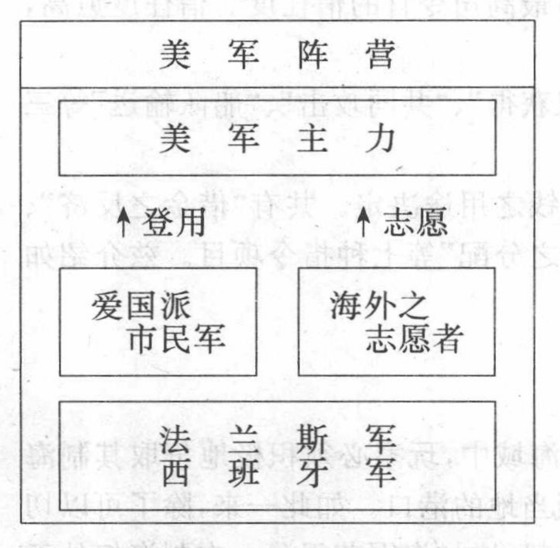
〔陆军组织〕：最高司令官是全体部队的最高领导者。在最高司令官之下还有各地区的司令官，各地区司令官之下就是一般的将校，将校再领有其数百名的部队。其关系如下表图示：

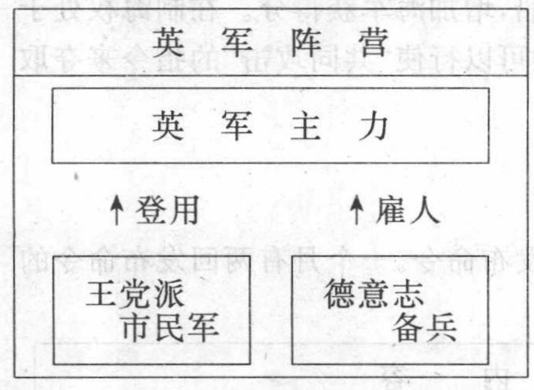


〔将校阶级〕：在将校阶级中，由高至低依序为将军、大佐（上校）、少佐（少校）、大尉（上尉）。有能力及功勋的将校可以升进其阶级，阶级上升的将校，其部队的士气值也会跟着增加。

阵营军及市民军介绍

游戏中除了主要两个军队—英军及美军之外，还有一般的市民军、法军及西班牙军会登场，他们会针对其支持的一方予以协助。以下是英军及美军双方阵营所会出现的援军介绍：





〔正规军〕：指美军与英军双方的正规部队。正规军可在其他的地区内自由移动，除此之外，正规军的将校，其物资给与由政府直接补充。

美国方面的正规军是指其最高司令官—乔治·华盛顿所领导的军队，其军队是美洲大陆会议所承认的正规军。英国方面的正规军是指其最高司令官——汤玛斯·凯治所领导的英国正规部队。

〔市民军〕：指美国各州民众所自行组成的部队。市民军可在其出身州与邻近州之间移动，当敌军接近其出身州之后，他们会自动返回出身州抵抗敌军，一旦成功逼退敌军之后，他们会自行解散。市民军也可编入正规军之中。

市民军大致可以分为两种，一种是爱国派市民军，一种是王党派市民军，兹介绍如下：

1．爱国派：即主张独立自主的市民军。若在美洲正规军支配之下的地区，当地的爱国派市民军便会加入。

2．王党派：即对英国国王表示忠诚的市民军。若在英国正规军支配下的地区，当地的王党派市民军便会加入。

〔外国军队〕：若游戏进行当中，发生了法兰斯参战、西班牙参战等历史事件，则美军方面就会增加法军、西班牙军等外国援军。外国援军最主要的是可以补充美军的军需物资，他们的援助兵力，可由美军所支配地区的海岸线上陆。除此之外，他们也能在英美双方支配地区以外的岸边登陆。若在英军所控制的范围内出现的话，双方就会引起海战。

政府方面指令介绍

玩家在进行游戏时，每三个月就要进行一次政府方面的指令。以下是各项政府指令的介绍：

〔政府画面〕：政府在最近三个月中各项收入与行动报告。共有："将校升进"、"收入报告"、"陆、海军的要请"、"预算分配"等。其报告内容由美洲各地方（北部、中部、南部）的制海权来决定好坏。

〔将校的升进〕：选择予以进级的将校。升进后的将校，其忠诚心、名声、给予的薪响、配下的部队之士气值都会上升。升进的将校人数会由政府自动决定，若政治家对最高司令官的信任度高的话，其能够升进的人数也会增加。

〔收入报告〕：政府的各项收入额报告。收入的项目有"海军获得分"、"各地区からの收

入"、"海外からの援助"、"本国からの送金"、"财务长官からのボーナス"等合计项目。兹介绍如下：

〔陆军之要请〕：将新的部队送往战场，也就是请求增派部队。首先要决定部队送往的地方（北部、中部、南部三个地区），再执行部队配备的部分。在英军方面，部队是以战船运送的方式渡海而来。配备部队数量的多寡，决定于政治家对最高司令官的信任度。信任度愈高，可要请的部队数量也就愈多。

〔海军之要请〕：向海军要求武力支援。共有"制海权获得"、"共同攻击"、"船队输送"等三项指令。兹介绍如下：

〔予算之分配〕：即偿还借金的利息之后，剩下的金钱之用途决定。共有"借金之反济"、"弹药购入费"、"海军增强费"、"佣兵雇用费"、"各地区之分配"等七种指令项目。兹介绍如下：

制海权之决定

在美洲东岸各个地区（即包括北部、中部、南部）的海域中，玩家必须积极地争取其制海权。海军力强的一方若是控制住了制海权，则可以封锁当地的港口。如此一来，除了可以切断敌方的海上补给线之外，还可以捕获在海域附近的敌船，增加海军获得分。在制海权处于敌方的海域中，我方的战船行动往往会造成不便，这时候可以行使"共同攻击"的指令来夺取制海权。

地区方面指令介绍

在地区方面指令中，由地区司令官对其配下的将校发布命令。一个月有两回发布命令的机会。

指令项目	指令内容
制海权获得	首先指定某一地区的海域范围，再请求海军夺得此海域范围内的制海权。若成功的话，则可以顺利地以船队封锁此地区之港口
共同攻击	在开战之后，要求海军以舰队支援作战部队或是攻击敌军。
舰队输送	要求海军将最强的舰队，运送到玩家所指定的地区，以便在开战之后，舰队能够实行开战、移动及运输物资的任务。

收入项目	收入内容
海军获得分	在最近三个月之间，捕获的敌军船舰及其物资的合计报告。
各地区资金的收入	在各州地区之间的收入额合计报告。地区的收入额与其经济价值、支持度的高低有很大的影响。地区收入额由高至低依序为：全州皆为我方势力支配的地区＞正规军所支配的地区＞我方的市民军所支配的地区＞空白地。在这些地区中，玩家都可以得到地区资金的收入。

收入项目	收　入　内　容
海外资金的援助	海外的友好国对我方的援助物资、金钱之合计报告。只有当玩家选择美军角色时，才会有此项收入项目。
本国资金的援助	英国国内对作战军队的援助物资、金钱之合计报告。只有当玩家选择英军角色时，才会有此项收入项目。
财务长官的奖金给予	财务长官(英国的大藏大臣)若对最高司令官的信任度高的话，则其会以奖金来援助军队的开销。
捕虏的交换	若取消财务长官的奖金给予，则可以和敌方进行捕虏将校的交换。一次最多可以交换五位将校，交换后的将校再由最高司令官分配其地区位置。这时必须再配给将校兵士、船只及大炮。

分配项目	指　令　内　容
利息的支付	若玩家曾向他人实行借金，则必须支付借金金额的5%为利息给债主。
借金之反济	即偿还向他人的借金。若玩家在借金之后，无法在一年之内偿还的话，则其地区的民众支持率会下降。当偿还借金之后，因借金所欠的帐目也会消除。
将校之给予	即给予正规军的将校们薪饷。画面上会出现目前的薪饷数目，下方则可以调整新的薪饷数值。薪饷数目的大小，会影响部将的忠诚及部队的士气值。
食粮购入费	当部队的粮食预算发生不足的时候，可以向政府要求追加食粮预算。若成功的话，则可以输入想要追加的预算金额。
弹药购入费	当部队的弹药预算发生不足的时候，可以向政府要求追加食粮预算。若成功的话，则可以输入想要追加的预算金额。
海军增强费	向政府要求海军预算的分配，目的是要增强海军的作战能力。若要执行此项目，则必须决定舰队数与金额数。舰队的战力每增加1，就必须花掉金额数50，一个舰队的战力最高可以到达100。一回可以增加一个舰队的战斗力。
佣兵雇用费	向德意志雇请佣兵加入正规军。首先要决定所要雇请的佣兵数量，每雇一个佣兵部队，就必须花掉金额数100。一回可雇八个部队，游戏中共有十八个部队可雇。但是只有当玩家选择英军角色时，才可以执行这项指令。
各地区之分配	各地区部队所要使用的预算总额决定。先将金额分配到每个地区，再依照地区的部队数量进行分配。

地区画面的操作法

〔十字钮之左右〕:资料表示视窗的切换。　　〔A 钮〕:指令选择决定。

〔十字钮之上下〕:各项指令的选择。　　〔B 钮〕:结束地区指示状态。

〔L/R 钮〕:指令执行地区中,各地方的地图表示。

地方地图与全体地图之介绍

在地区画面中,玩家可以利用 L 钮及 R 钮来切换地方地图与全体地图的表示。

〔地方地图〕:可以看见各地区中,各个地方的支配势力(会以不同的颜色表示)。在舰队移动的画面中,北部地区的舰队呈水色、中部地区的舰队呈绿色、南部地区的舰队呈黄色表示,舰队一旦驶入内陆的话,则其部队呈白色表示。

〔全体地图〕:即美国东部十三州的全体势力分布图表示。

地图画面之操作方法解说

〔十字钮〕:地图中游标的上下左右移动。　　〔A 钮〕:地区的选择决定。

〔B 钮〕:结束地区的选择指令,或是返回上一层指令选择画面。

〔Y 钮〕:在地方地图中,地区的资料显示有无切换。

〔L 钮〕:地方地图与全体地图的切换。

〔R 钮〕:在地方地图的表示中,地图将顺着北部、中部、南部的顺序依次切换。

*当玩家想要查看某一地区的资料时,只要将游标移动到地区的位置,再按下 A 钮即可查知。被选择的地区颜色会改变,此时可再按下 B 钮,则画面会恢复回原来的地方地图状态。

地区场合之指令介绍

在地区场合中,共有"内政"、"物资"、"人事"、"军事"、"情报"等五项指令,每一项指令所消费的体力及金额数各不相同。以下是各项指令的个别介绍解说。

内政指令方面

指令项目	指　令　内　容
パレード	军队向地区的住民执行亲善活动,可以提高住民的支持率。住民支持率的提升,与执行亲善行动的将校名声及其部队之士兵数有很大的影响。此项指令必须耗费体力 40 点,执行人还没有官阶限制。

指令项目	指　令　内　容
官　报	在当地地区发行官报，可以提高住民的支持率。住民支持率的提升，与执行此项命令的将校名声指导力有很大的影响。支持率高的地区，其支持率上升的数值也会较其他地区多。此项命令必须耗费体力20点，金钱数额100，执行人还没有官阶限制。
输　送	将物资朝其他地区的部队输送。首先要选择输送之目的地及负责护卫物资的部队，输送的物资有：粮食、弹药、资金等三种，海路的输送同此方法。此项命令必须耗费体力30点，执行人还没有官阶限制。
借　金	向富裕地区的住民提出借钱要求。若是遭到拒绝的话，则当地的地区司令官之名声会下降。借金指令的成功与否，决定于地区的住民支持率、经济价值、司令官的名声等。若是借金指令执行成功，则政府必须付给借金金额的5%为利息，若是一年之后政府仍然无法偿还债务，则全部地区的支持率都会下降。此项指令必须消耗体力20点，执行人还必须是司令官。

物资指令方面

指令项目	指　令　内　容
粮食购入	军队购买粮食。首先要选择执行此项命令的将校，再决定购买的数量多少。数量多少可由当地的粮食物价来决定。在有旅行商人出没的地区，其物价会比较有利于玩家购买。此项指令必须耗费体力20点，消费金额数值由玩家决定，执行人还没有官阶限制。
弹药购入	军队购买弹药。首先要选择执行此项命令的将校，再决定购买的数量多寡。数量多寡可由当地的弹药价格来决定。在有旅行商人出没的地区，其价格会比较有利于玩家购买。此项指令必须耗费体力20点，消费金额数值由玩家决定，执行人还没有官阶限制。
武器购入	军队购买武器。首先要选择执行此项命令的将校，再决定购买的数量多寡。数量多寡可由当地的武器价格来决定。在有旅行商人出没的地区，其物价会比较有利于玩家购买。此项指令必须耗费体力20点，消费金额数值由玩家决定，执行人还没有官阶限制。当购买的武器装备到部队之后，则此部队的武装度会提升。
大炮制造	炮兵制造大炮。首先要选择执行此项任务的将校，再决定要配备大炮的部队。制造大炮的费用视当地的物价而定。此项指令必须耗费体力40点，消费金额数在250～1000之间，执行任务的将领必需要有70点以上的战术力。

指令项目	指　令　内　容
ボート制造	部队进行作战所需要的船只制造。首先要选择执行此项任务的将校,再决定要配备船只的部队。制造船只的费用视当地的物价而定。此项指令必须耗费体力 40 点,消费金额数在 200～800 之间,执行任务的将领必须要有 50 点以上的战术力。

人事指令方面

指令项目	指　令　内　容
登　用	市民军的指挥者加入正规军的行列之中。必须是与玩家势力范围邻近的市民军才可实行。首先选择市民军的领导者,再键入其支度金额。登用的成功与否决定于指挥者的忠诚心、司令官的统率力、支度金的给予金额有很大的关系。此项指令必须耗费体力 30 点,消费金额数值由玩家决定,执行指令的将领必须是司令官。
买　收	收买邻近地区的敌军将校。执行此项命令之前,必须先以情报指令中的"スパイ"一项调查敌军将校们的情报资料。这时可以对敌军中忠诚度过低的地区司令官、将校进行买收行动。此项指令的成功与否,决定于对方将校的忠诚心、执行命令之将校的统率力与名声、收买的金额数值。若买收成功的话,则对方将校会率领其部队前来投靠。此项指令必须耗费体力 40 点,消费金额数由玩家决定,执行的将校人还没有官阶限制。
ボーナス	对地区司令官、将校们的奖金给予。首先选择奖金给予的对象,再键入奖金数值的多寡。最高司令官可对其配下的地区司令官、将校们给予奖金;地区司令官则可对其配下的将校给予奖金。领取奖金的将校,其忠诚心及配下部队的士气值都会上升。此项指令必须耗费体力 20 点,消费金额数由玩家决定,执行的人还必须是司令官。
休　暇	给与配下将校们假期休息。首先要选择实行休暇的将校,再决定其休暇的次数回合。得到休暇的将校,其忠诚心及配下部队的士气值都会上升。在休暇中,将校的体力值也会提早回复,其资料会显示还剩下几回休假次数,最高司令官与地区司令官是无法休暇的。此项司令官耗费体力 20 点,执行的人选必须是司令官。
委　任	将地区的统治权交由地区司令官行使、或是解除原来的地区司令官。两者皆必须选择委任的司令官人选,及解除委任的地区。此项指令之执行者必须是最高司令官。

军事指令方面

指令项目	指　令　内　容
移　　动	将部队朝着我方势力的邻接地区、空白地移动。首先要选择执行移动的将校，再键入移动时所携带的粮食、弹药、资金之数量。若移动的目的地为一空白地，则当地之最高阶的将领会成为地区司令官；若最高司令官或地区司令官本身进行移动，则其目的地之司令官会重新设定。 在海路移动方面，必须选择海路移动的路线，再选择执行移动的舰队，最后决定海岸地区。以上两种型式的移动方式都必须耗费体力30点，执行人选没有官阶限制。
募　　兵	即志愿兵的募集。首先选择担任募兵的将校，再键入所要募集的人数。募集士兵必须花费金钱，金额数量的多寡决定于此名将校的名声、统率力、募集人数。当执行完募兵之后，画面上数字会显示新加入的士兵数。若部队加入了新兵，则其部队的士气值、武装度、训练度都会下降，这时必须再重新训练提升。执行募兵任务耗费体力20点，消费金额数决定于募集人数、将校的能力值，执行的将校人选没有官阶限制。
再编成	将预备役的士兵补充到部队中。首先选择再编成的部队，当他们完成补充之后，会再回到原来的地区。执行再编成所需的费用、部队下降的士气值、武装度及训练度，都较募兵指令所花费的少。此项指令必须耗费体力20点，执行的将校人选没有官阶限制。
训　　练	对部队的士兵实行训练，可增加其作战能力。选择须要训练的部队后即可执行。此项指令必须耗费体力40点，执行的将校人选没有官阶限制。
开　　战	对邻近的敌方地区进行攻击。首先选择欲进攻的地区，再选择执行攻击的部队。部队的移动同前面“移动”指令所述，海路移动皆同。此项命令必须耗费体力20点，消费金额数由玩家决定，执行的人选没有官阶限制。
再配备	将某位将校所持有的大炮、船只移交给其他将校。首先选择移交的大炮、船只，再决定受予配备的将校人选。此项指令之执行者没有官阶限制。

情报指令方面

指令项目	指　令　内　容
将　　校	可查知我方地区的将校情报。只要决定将校人选之后，即可出现其情报资料。此项指令不须耗费体力、金额，执行人选没有官阶限制。

指令项目	指　令　内　容
地　　区	可查知我方地区及空白地的情报。只要决定地区之后，即可出现其情报资料。资料内容可分为两种，一种是地区的将校资料；一种是地区的地势地图表示。此项指令不须耗费体力、金额，执行人选没有官阶限制。
政 治 家	可查知全体地图、州名及政治家的信任度指标。首先决定某一州，此时就会出现州内政治家的资料。若选择大陆会议（英：英国议会），则可查知财务（英：大藏）、外务、陆军、海军之各长官（英：大臣）及大陆会议的议长（英：总理大臣）对最高司令官之信任度。予想收入：美国全洲的总收入假想值。此外，还会出现目前借金的总额及其利息表示。此项指令不须耗费体力、金额，执行人选也没有官阶限制。
州	在全体地图中，对我方表示支持的州名会以颜色表示。这时可以查知州内的情报资料。此项指令不须耗费体力及金额，执行人选没有官阶限制。
スパイ	将间谍送到敌区，取得敌区的将校情报。首先选择敌区，再选择执行任务的将校，最后键入工作所需的资金。情报取得的成功与否，决定于此名将校的战术力及工作资金之多寡。若任务成功的话，则可以获得敌区的地图及将校资料；若任务失败的话，则此名将校有被敌方所捕虏并且处刑的危险。此项指令必须耗费体力 30 点，消费金额由玩家决定，执行人选没有官阶限制。

战斗画面指令介绍

当玩家在“军事”指令中下达开战命令时，就可以向邻近敌军进行攻击。当两军接触时，画面就会转为战斗画面。战争的时间最长不可超过 15 日。〔十字钮〕：游标符号的上下左右移动。

〔A 钮〕：部队、目标、指令的决定。　　〔B 钮〕：结束指令画面。

〔X 钮〕：将游标位置上的部队之将校资料显示出来。

〔R 钮〕：两军的资料表示。　　〔L 钮〕：部队符号与士兵数的切换。

＊兵士数表示：部队的符号、部队的士兵数、援军、大炮、船只的有无、堑壕的方向之符号切换。

战争胜利及败北之条件

战争胜利

玩家只要符合以下场合中任一个条件，则就算玩家获胜。

1. 敌方之部队全灭。　　2. 敌方之部队退却。　　3. 敌方之粮食用尽。

4. 敌方之最高司令官死亡,或是遭我军捕虏。
5. 战争时间过长(15 日经过),我方守备获得胜利。

敌军胜利

玩家若不幸符合以下场合中任一个条件,则就算玩家失败。
1. 我方之部队全灭。
2. 我方之部队退却。
3. 我方之粮食用尽。
4. 我方之最高司令官死亡,或是遭敌军捕虏。(游戏结束)
5. 战争时间过长(15 日经过),我方攻击失败。

部队之种类与特征介绍

本游戏的作战部队可分为“步兵队”、“骑兵队”、“炮兵队”、“ゲリラ部队”等四种,兹介绍如下:

部队种类	部队特征
步兵队	即一般的作战部队。无法进入森林、高山等地型。他们也可以配备大炮,在堑壕及山谷中进行炮击;在敌军与我方部队进行交战时,还可以担任援护射击的工作。步兵队的移动力为 3,最多人数可到达 500。
骑兵队	即骑马作战的部队。他们的移动速度快,擅长以突击作战攻击敌人,尤其在森林中更可以和伏兵配合骑袭。骑兵队无法装备大炮,其移动力为 7,最多人数可到达 250。
炮兵队	即专门执行炮击的部队。大炮是其基本配备,可以对敌人或建筑设施执行炮击。炮兵队的移动力为 3,最多人数可到达 250。
ゲリラ部队	为一特殊部队,可以进出任何地形。他们的移动速度快,可以埋伏在森林、高山中,对经过的敌军施以奇袭攻击,是一属于游击性质的部队。ゲリラ部队无法装备大炮,其移动力为 5,最多人数可到达 250。

战场之地形介绍

本游戏中,战场的地形种类可分为 11 种类型,兹介绍如下:

地形种类	地形特征
平地	即一般的平坦地形。部队容易移动,但是也容易受到敌方攻击的危险。可以在平地上挖堑壕,其必要之移动力为 3。

地形种类	地形特征
森林	由于森林内的林木众多,因此可以造成很好的防御效果。骑兵队和游击队可以在森林中伏击敌人。当邻近地区的敌我双方进行战斗时,伏兵会出来援助作战。森林的必要移动力为4。
山丘	山势低的丘陵。此地形利于防守,不利于部队进攻,可在丘陵上挖堑壕。山丘的必要移动力为5。
高山	山势高、多岩石的峻山。此地形也是利于防守,不利于部队进攻,而且只有游击队可以进入埋伏。当邻近地区的敌我双方进行战斗时,伏兵会出来援助作战。高山的必要移动力为5。
河川	即一般的河流。只有舰队及持有船只的部队才可进入。炮兵队可在河川中架桥通过。河川的必要移动力为5。
浅濑	即河川中浅的部分。所有部队都可以通过,唯独舰队无法进入。浅濑的必要移动力为4。
桥梁	即炮兵在河川上架起的桥梁。所有部队都可以通过,唯独舰队无法进入。桥梁有遭炮兵队破坏、爆破船爆破、舰队炮击的可能。桥梁的必要移动力为3。
海洋	即海上。只有舰队及持有船只的部队才可进入,炮兵队无法在海上架桥。海洋的必要移动力为5。
町	即地区住民居住的村庄。在平地中,位于町内的部队可利于防守,也有利于守备的一方出击。町的必要移动力为4。
堡垒A	画面上呈灰色的坚固堡垒,可防御持有大炮的步兵队之炮击,有利于守备的一方出击。堡垒A的必要移动力为4。
堡垒B	画面上呈红色的坚固堡垒,可防御持有大炮的步兵队之炮击,有利于守备的一方出击。其防御力仅次于堡垒A。堡垒B的必要移动力为4。

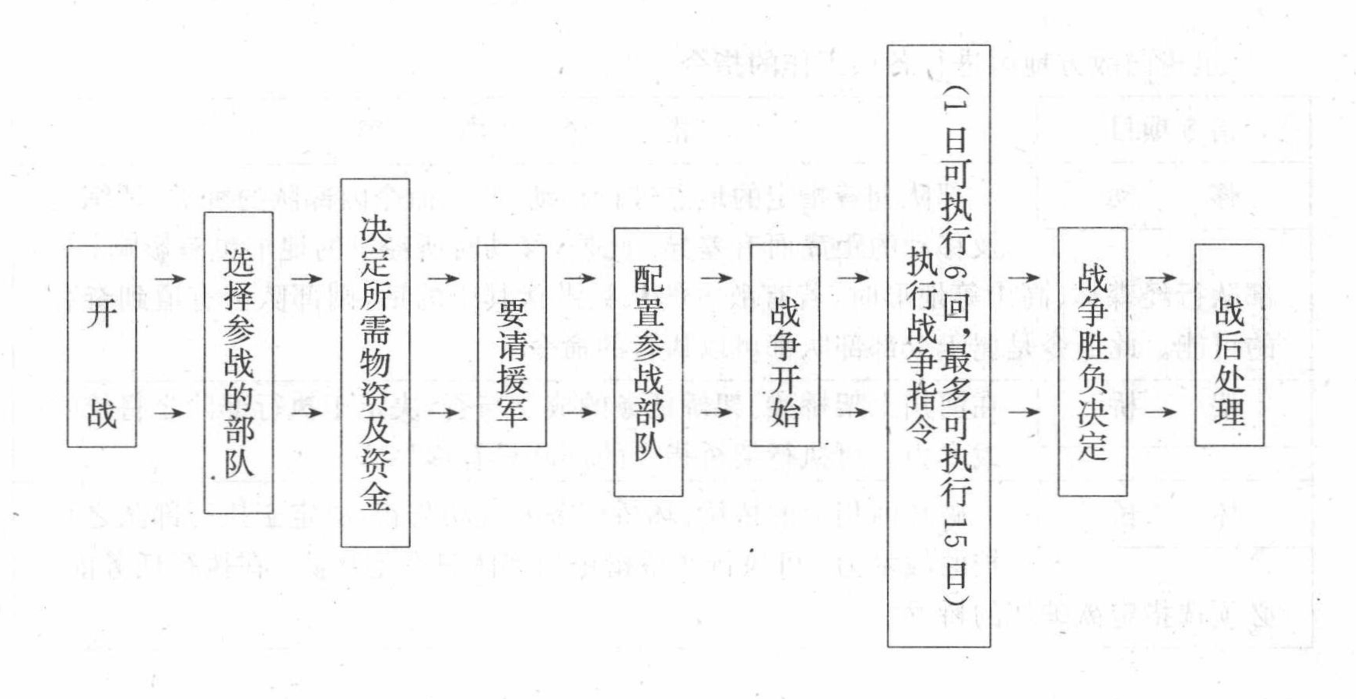
战争指令介绍

战争时的每一个部队,每一回合都可以执行一次指令。首先将游标移动到部队的上方,再选择其任务工作,行动完毕的部队,其上方会有一个"济"字的符号表示。

各部队的移动力会在其部队资料中显示,移动攻击必须消耗移动力。移动力因部队的种类不同而异,训练度也会影响其数值。

当玩家将所有的部队都下达命令之后,电脑会自动结束此回合的行动。若玩家在指令画面中按下B钮,则电脑会强制结束此回合的行动,跳向下一个回合开始。

战争流程介绍



敌部队指定指令介绍

这里指向敌方部队进行各项攻击的指令。

指令项目	指　令　内　容
攻　击	对邻接的敌部队进行射击。执行此项命令必须要耗费弹药数。攻击命令是属于全部部队都可以执行的指令。
炮　击	以大炮轰击敌军。炮击的射程,在白天为2个单位,夜晚为1个单位。可执行炮击指令的部队有:炮兵、堡垒及堑壕的步兵。除此之外,部队还必须有大炮及弹药。
白　兵	向邻接的敌方部队进行白刃战,此时部队的攻击力就有很大的影响。此项指令可以不用耗费弹药数。若攻击成功的话,则可以进入原先敌军的地盘之内。可执行白兵指令的部队只有步兵队。
突　击	向邻接的敌方部队进行突战,可以使敌军遭受很大的创伤。此项任务可以不必耗费弹药数。若突击成功的话,则可以切进原先敌军的地盘之内。可执行突击指令的部队只有骑兵队。
伏　兵	在森林中埋伏骑兵或游击队,或是在高山上埋伏游击队,再对邻近的敌方部队进行奇袭,此项攻击也能收到不错的效果。可执行伏兵指令的部队有骑兵队及游击队。

敌之地点指定指令介绍

这里指向敌方地区进行各项工作的指令。

指令项目	指令内容
移　　动	部队朝着指定的地点进行移动。此项命令因部队的种类、训练度及移动的距离而有差异。此外，移动时所经过的地形也有影响。在部队行经森林、高山等地形时，若有敌方的伏兵潜伏其中的话，则部队会有遭到奇袭的可能。此命令是属于全部部队都可以执行的命令。
架　　桥	在河川上架桥梁。架桥任务的成功与否，决定于执行部队之将校的战术力。可执行架桥指令的部队只有炮兵队。
坏　　桥	破坏河川上的桥梁。坏桥任务的成功与否，决定于执行部队之将校的战术力。可执行坏桥指令的部队只有炮兵队。在执行任务前，必须选指定欲破坏的桥梁。

自部队指定指令介绍

这里指我方部队的各项行动指令。

指令项目	指令内容
堑　　壕	即挖掘堑壕，作为简单的阵地防御构筑。在挖掘堑壕前，先要决定堑壕的方向，正确的方向可增加部队的防御力。此外，若处在堑壕内的步兵队持有大炮的话，则可向敌军施行炮击。可执行堑壕指令的地区有：平地及地势低的丘陵。
出　　击	处于守备的一方在俟机后，作出攻击行动。可执行出击指令的场合只有：待在堡垒或是町内的守备部队可以执行。
退　　却	部队在邻接敌军的地区中撤退。在执行撤退时，要小心我方将校有遭敌军捕虏的危险。若我方全军撤退，则此战役就算我方失败。执行撤退指令前，必须先选择部队撤退的地点，可执行指令的部队没有种类限制。
フアイヤーボート	将船只载满弹药，作水上攻击或是破坏桥梁。此火力船可以在3～6个移动单位中，对目标作直线的爆发攻击。欲执行此项指令，必须拥有水上部队及足够的弹药。

战斗事件介绍

这里指双方部队战斗时所发生的各种事件。

事件项目	事件内容
弹药切れ	部队在战斗中,发生弹药不足的情况。此事件会降低部队的攻击力及防御力。此外,部队无法执行炮击及ファイヤーボート的指令。
将校之死伤	部队遭到了敌军炮击、伏兵、突击等其中一种方式的攻击,造成部队将校的负伤或死亡。若部队的将校负伤的话,则其部队的战斗能力会减半;若部队的将校死亡的话,则其部队会自动解散。
部队之水没	指部队或船只在行经桥梁的时候,遭到了敌方舰队或是ファイヤーボート的炮击。若桥梁被敌火摧毁了,则处在桥梁上的部队会有被河水淹没的可能。此时不但部队会全灭,将校也会遭敌方捕获,船只也会被敌方破坏,其损失可以说是非常严重。
捕　虏	将校遭到敌方捕虏。在以下两个场合中才可能会有捕虏事件的发生:一是部队全灭,一是部队从战场中撤退。遭敌方捕虏的将校,在战后仍有被释放的可能。若玩家的最高司令官遭敌方捕虏,则游戏会自动结束。

战后处理介绍

这里指双方部队战斗后所进行的各种事件处理。

事件项目	事件内容
捕虏之处理	即对战斗中所捕虏的将校作待遇处理。若敌方政府有意放回我方将校的话,则我方可用支付释放金的方式,领回我方的将校。(捕虏将校的释放金额会在其资料中表示)此外,还可以用捕虏交换的方式,来换回我方的将校,但是此种方式有人数限制。
司令官之着任	若攻击的一方获得胜利的话,则占领区中会以阶级最高的将校担任其地区司令官。

各种类型资料介绍

地区资料介绍

游戏中共有53个地区,以下是地区中的各种资料介绍。

资料项目	资料内容
地区番号	即本地区在地图中的编号。其号码由北而南依次增加。
州	即本地区所处的州的位置。
地区司令官	地区的司令官之姓名及面貌。最高司令官会特别标明出来。

资料项目	资　料　内　容
总士兵数	处于地区中的正规军部队及市民军部队，二者之士兵数合计。
正规军部队数—全部队数	在地区资料的部队数中，左侧表示正规军数，右侧表示全部队数。
支持率	地区的住民对英军或美军的支持度表示。数值以百分比来计算，其值在0～100之间。
食粮	地区所持有的食粮数。政府每三个月会补给一次，每一回合会消费总士兵数的10%，可以借着购买食粮来增加食粮数。
资金	地区所持有的资金数。政府每三个月会分配各地区资金一次。当此地区有购买或是制造等行为时，则资金会自动减少，可以借着借金来增加金额数。
弹药	地区所持有的弹药数量。政府每三个月会补给各地区弹药一次。当此地区有参与战争的行动时，则弹药会自动减少，可以借着购买弹药来增加数量。
舰队	地区所持有的舰队数量。若玩家选择美军角色进行游戏，则当法军与西班牙军加入战争时，美军的舰队数量会增加，最多可增加到8。
部队	地区所持有的部队数量。一共有步兵、骑兵、游击队、炮兵等四种种类。
经济价值	地区的经济发展度。经济价值大的地区，其地区收入也会增多。此数值会随着游戏的进行而有所变化，其数值大小介于0～100之间。
物价	地区的物价指数。物价指数高的地区，其物价会较其他地区昂贵。此数值会影响食粮、弹药、武器的购入及大炮、船只的制造。其数值介于50～200之间。
大炮、船只	地区部队所持有的大炮及船只数量。

州资料介绍

游戏中共有13个州，以下是州内的各种资料介绍。

资料项目	资　料　内　容
予想收入	政府对州内下一次的总收入之假想额。
地区数	在资料画面中，左侧的数字表示我方势力支配下的地区数，右侧的数字表示州内所属的总地区数。
平均支持率	州内所属地区的支持率之平均值表示。

将校资料介绍

游戏中的将校、将校所率领的部队之各种资料介绍。

资料项目	资料内容
部队种类	将校所率领的部队种类。共有步兵、骑兵、游击队及炮兵等四种。
状态	将校目前的健康状态表示。若将校处于负伤或是生病的场合中，则其体力回复的速度会减慢，但只要其体力回复至其最大体力值的一半以上，则其不良状态即可治愈。可以对其执行“休暇”指令来助其回复。
阶级	将校的阶级表示。由高至低依次为将军(符号为星星)、大佐(符号为一鸟的标帜)、少佐(符号为一菱形标帜)、大尉(符号为两条杠)。
体力	将校执行任务所必须的能力值。左侧的数字表示目前将校的体力值，右侧的数字表示其体力值的最大值。每当执行命令后，将校的体力值就会减少，但是在下一回合中会回复其体力最大值的四分之一。 若将校正在执行休暇 F(Furlough)或是间谍 S(Spy)的任务，则在其体力一栏会有间谍、休暇的剩余期数表示。
忠诚心	将校对最高司令官的忠诚心表示。可以对将校实行给予、升进、ボナース、休暇来提高将校的忠诚心。若将校的忠诚心太低的话，则其会有向司令官提出辞呈的可能。忠诚心的数值介于 0～100 之间。
兵数	将校所率领的士兵数。左侧的数字是目前将校所持有的士兵数，右侧的数字是部队可拥有的最大士兵数。此数值可以借着“募兵”及“再编成”的指令来增加数量。若在战斗场合中，此数值降到了 0，则部队就算全灭。
训练度	部队的军事训练度。训练度高的部队，在作战时能给予敌人的伤害就愈大。此外，其移动力及攻击成功率也会提升。此数值可以借着“训练”及战争次数的累积增加，但是如果执行“募兵”及“再编成”的指令的话就会减少。训练度的数值大小介于 0～100 之间。
武装度	部队的武器装备率。武装度高的部队，在作战时能给予敌人的伤害就愈大。此数值可以借着“武器购入”来提升，但是如果执行“募兵”及“再编成”的指令的话就会减少。武装度的数值介于 0～100 之间。
士气	部队的士兵之士气值。士气值愈高，就愈有利于部队的战斗。相反的，若士气值太低，则部队里的士兵会有脱队逃走的可能。士气值的数值大小介于 0～100 之间。
统率力	将校与他人交涉及领导部队的能力。此项数值会随着游戏的进行而产生变化。统率力的数值大小介于 0～100 之间。

资料项目	资　料　内　容
战术力	将校的战斗行动能力。战术力愈高，则在战争中就愈有利。此项数值会随着游戏的进行而产生变化。战术力的数值大小介于 0～100 之间。
指导力	将校对部队的指导能力。"官报"及"训练"指令的效果会影响数值。此数值也会随着游戏的进行而有所变化，其数值大小介于 0～100 之间。
名　声	社会上对此名将校的评判。名声值的大小，会影响将校与他人交涉的结果。名声值可随着战争胜利而提高；却会随着战争拜北或借金失败而下降，其数值大小介于 0～100 之间。
大炮、ボート	若部队持有大炮或船只，则在部队资料中会以大炮或船只的符号表示。要装备以上两种军需物资，必须先执行"大炮制造"、"ボート制造"的指令。

季节事件介绍

属于季节性发生的游戏事件，发生事件的地区会以符号表示。

事件种类	事　件　内　容
热　病	地区发生热病事件。将校除了会生病以外，体力也会下降，士兵数也会减少。
天然痘	地区发生天然痘事件。将校除了会生病以外，体力也会下降，士兵数也会减少。
寒　波	只有在冬季才会发生的事件。除了士兵数会减少之外，部队的"移动"、"输送"及"开战"都会受其影响。
热　波	只有在夏季才会发生的事件。士兵数会减少。
岚	只有在海岸地区才会发生的事件。除了士兵数会减少之外，部队的"移动"、"输送"及"开战"都会受其影响。

一般事件介绍

属于平常发生的游戏事件，发生事件的地区会以符号表示。

事件种类	事　件　内　容
将校之辞任	忠诚心低的将校向司令官提出辞职表示。这时可以给予此名将校金钱来加以挽留，或是增加其所属地区的资金数量。若将校辞任之后，则其所率领部队会自动解散。（给予金钱或是增加资金，必须视将校的需要而定）。

事件种类	事　件　内　容
脱　走	士气值低的部队发生士兵脱走的事件。这时可以给予士兵金钱来增加其士气值，或是增加其所属地区的资金数量。（给予金钱或是增加资金，必须视士兵的要求而定。发生脱走事件的部队，其士兵数会大幅减少）。
敌船之捕获	我方的舰队捕获了敌方的船舰。获得的物资会在政府的收入中增加。
海外的援助	与我方呈友好度的海外国家，对我方进行物资及资金方面的援助，可以增加政府的收入。（此项事件只有美军方面才会发生）。
义勇军	海外的军人志愿前来加入美军的阵容。可以将他们编成部队参加作战。其部队配属于最高司令官所处的地区之中。（此项事件只有美军方面才会发生）。
オランダ商人	即海外的旅行商人。他们每一回都会在美军所控制的海岸地区出现，此时可以向他们购买物资。（此项事件只有美军方面才会发生）。

历史事件介绍

必须要有一定的条件才会发生的游戏事件。

事件种类	事　件　内　容
独立宣言	即美洲大陆会议在西元1776年7月所发表的独立宣言。此项事件会增加美国十三州内对美军的支持率，及处于美军阵营的部队之士气值。
アングローダッチ战争	对英军为了切断美军的海上补给线，开始对和美军作交易行为的旅行商人展开攻击。此项事件会阻止旅行商人的来访。
フランス的参战	即法国与美国结为同盟，对英国宣战。当法国参战之后，会对美军作舰队、部队、物资方面的援助。
スペイン的参战	即西班牙与美结为同盟，对英国宣战。当西班牙参战之后，会对美军作舰队、部队、物资方面的援助。（西班牙参战事件会发生在法国参战事件之后）。

攻略建议

1. 尽量能够支配多数地区，如此一来，就可增加政府的收入。若发现地图上中有空白的地区，则可执行将校“移动”的指令，将将校移动到空白地占领当地。地区的收入是政府资金的最大来源。

2. 若能支配一个州内的全部地区，则其地区收入会高于其他州内地区之收入。经济价值高的地区，其收入也往往是其他地区的数倍。同时，对同处于一个州内的地区压制，其效果也会大于压制不同州内的地区住民。因此，尽量将一个州内的所有地区完全统制，执行地区指令的效果会比较好。

3. 舰队的移动力是陆上部队移动力的数倍。例如将陆军由美洲北端移动到南端，需要花费 20 回合的次数；将海军由美洲北端移动到南端（走海路前进），却只要花费 2 回合就可以到达。舰队的海上移动还可以快速支援友军，或是让部队在沿海敌方势力较弱的地区中登陆。

THE END

附录：美独立战争之始末

〔砂糖条例与印花条例〕

十八世纪中叶（西元 1750 年）以前，英国与法国在美洲东部为了争夺殖民地，双方进行了很长时间的一段战争。后来英国获得胜利，但其政府却因战争花费过巨而负债累累，这时候，英国只好将财政负担转移到美洲殖民地的人民身上。英国政府分别在 1764 年及 1765 年对殖民地发布了“砂糖条例”与“印花条例”。这两项条例都是对殖民地课以重税的法案，因此条例一出，立刻得到殖民地人民的反弹。

追求殖民地的自主权

由于英国政府发布了不合理的征税法案，因此在殖民地的州会议中，出现了反对英国的声音。最后终于决定，以拒买英国货、烧毁英国所发行之印花来反抗英国的重税行为。在这种情况下，英国政府不得不让步，在翌年（1766 年）废除“印花条例”。可惜好景不常，没想到在 1767 年中，英国的财政大臣唐生又提出一项“唐生法案”，其内容仍然是对殖民地进出口的物资课以重税，当这件事传到美洲之后，人民更加愤怒了。这时候的英国政府为了要扑灭反对势力，还派遣军队到波士顿港，将反对政府的集会一一解散，并且将领导人物押回英国受审。此时英美双方的关系已经相当恶劣了。

波士顿茶叶事件

因为美洲人民的强烈反抗，英国政府终于在 1770 年废除了“唐生法案”，但是仍然留下了一项茶叶税。殖民地的人民为了抵制茶叶税，采取了不购买英国茶叶的运动。1773 年 12 月 16 日深夜，一群化装成印第安人的波士顿人，暗中潜入停于波士顿港内的英国船只，将船上三百四十箱茶叶倒入海中。这项行动引起了英国政府极大的不满，立刻下令封锁波士顿港口，实行强力的武力镇压。在这种情况之下，美洲在费城举行了第一次大陆会议，会议中，大多数的代表都主张对英国采取不妥协的主张，必要时不惜诉诸武力来解决双方之间的问题。

不自由，毋宁死

西元 1775 年 3 月 23 日，美维吉尼亚州的议员们在圣约翰教堂召开一次会议。会议中，

一位名叫帕德里·亨利的议员提出了一句口号“Liberty or Death”(不自由,毋宁死),这项口号也就成为美独立战争的精神。这个时候,即使仍有少数议员对英国政府抱着和解的态度,但大多数的议员们已经开始着手准备战争了。

坎科德会战

西元1775年4月,驻美洲的英军司令官凯治将军,为了要阻止美洲民兵的反抗行动,决定要破坏位在波士顿的坎科德弹药库。英军在4月18日深夜开始行动,但是美洲民兵早已探知英军的计划,将弹药库里的重要军需物资提前搬走了。当英军朝着目标前进时,埋伏在道路两旁的民众纷纷向英军开枪射击;逼得英军只有向后方的森林撤退,没想到森林里又埋伏了美洲民兵,在进退两难的情况之下,英军牺牲了将近300多人才杀出重围,英军司令官凯治将军眼看任务无法执行了,只好率领受伤的士兵返回驻地。这项战役就成为了独立战争的序幕。

班卡山丘战役

凯治将军在坎科德会战中失利的消息很快地传遍美洲各地,并且增加了美洲人民对抗英军的信心。但是凯治将军并没有因失败而气馁,因为此时英国方面的援军已经到达波士顿了,而且英军决定在5月25日开始对美洲民兵进行反击,首先要攻击的地区就是民兵的根据地一班卡山丘。位于班卡山丘的美洲民兵,为了要防御英军的攻击,彻夜赶挖战壕及建造堡垒,准备等待英军的到来。英军方面,其部队分为两个攻击主力,分别由凯治将军及赫将军所领导。

战争很快的就开始了。由于美洲民兵位于山丘上方,占了地势之利,加上部队的士气高昂,使得由下往上爬的英军吃了很大的亏。在第一回合的激战中,英军无功而返;接着第二回合的激战,英军还是无法攻下山丘,每一次都在山腰遭民兵突袭而陷于混乱。可惜民兵在山丘中的弹药有限,不久就发生弹药不足的情况了,加上民兵的人数本来就远远不及英军,因此,在寡不敌众的情况下,班卡山丘还是被英军在第三波的攻击中占领了。虽然英军在此役中获得胜利,却也付出了惨痛的代价,其两千名作战的官兵当中,死伤人数竟高达1051人,反观美洲民兵的伤亡人数却只有441人。难怪英军的将领克林顿将军在战后说“、这些美洲民兵实在是不能等闲视之,即使是英国的正规军也不像他们那样勇敢!”

大陆军构成

西元1775年5月,美洲第二次大陆会议召开。在这次的会议中,赞成独立的爱国派议员与效忠英国政府的王党派议员两者之间意见分歧,最后议会决定采用占大多数的爱国派议员之意见。会议的结果有两项重要的决议,一是成立评议委员会,负责募集军队、建筑要塞、筹备军费、制造军需物资等等工作;一是任命乔治·华盛顿为美洲大陆军的总司令。从这个时候开始,美洲殖民地的人民已经正式向英国政府宣战了,不久,便发生了双方之间的第一回合的战争一班卡山丘之役。

独立宣言

虽然美洲正式向英国宣战,但是殖民地的人民并没有意思要脱离英国政府,他们仍然称

英军为“政府军”。之后随着战争的不断发生，殖民地的议员们意识到一定要脱离英国的统治才可以，于是在西元1776年6月7日，由议员汤姆斯·李提案；7月4日，议员汤姆斯·杰佛逊起草，发表著名的“独立宣言”。此项宣言包括三大要素：

1. 人人生而平等，具有不可侵犯的图生存、求自由、谋福利的天赋权利。

2. 任何政府的行政权力，必须经由人民同意才可产生。

3. 任何政府如果破坏天赋人权，人民即可用武力将其推翻。

“独立宣言”发表之后，美洲殖民地的人民正式脱离英国政府的管辖，改以“美利坚合众国”的名称为国号宣布独立。从此以后，每年的7月4日这一天，便成为美国的独立纪念日，在全国各地的人们，以游行、演戏、竞赛等各种方式来庆祝，此外还可以听见炮声及钟声；看见烟火和彩纸。在独立之初，纽约市的人民还推倒英王乔治三世的铜像及鸣炮敲钟庆祝。

隆格艾朗德战役

美国终于脱离英国而独立了，但是美军的战况却处于不利的状态。事实上，在独立战争之初，美军不管在部队的人数上或是武器的装备上，都大大落后于英军，加上美国当时并没有海军，因此拥有强大海军的英国部队可以任意的在美国各地登陆，这是美军最大的致命伤。英军从波士顿港撤退之后，改以纽约港为攻击目标，虽然美军在司令官华盛顿的率领之下赶赴纽约，但由于纽约位于一狭长半岛之上，拥有海军的英军可以从三面包围半岛，相形之下，位在半岛上的美军只有成为英军舰队的炮靶了。1776年8月22日，英军司令官(此时已改由赫将军继任)率领了一万五千名的部队在隆格艾朗德登陆，25日德意志的佣兵部队也到达了，美军在这种形势之下，只有撤退一路可走。29日夜晚，美军出纽约向南撤退，幸好这天正下着倾盆大雨，掩护了美军的撤退行动，双方之间虽有争战但损失不大。

特雷顿战役

美军自从纽约撤退之后，部队一直处于不稳定的状态，不断地有士兵逃走的事件发生，到 最后部队人数竟剩下三百多人，幸好这时在南方作战的查理·李将军遭英军捕虏，其剩下的四千名士兵由苏利文将军率领前来增援。经过增援及募兵之后，华盛顿决定对英军进行反攻，他们在耶诞夜渡过了德拉瓦河，到达对岸的特雷顿市(这个地区正由德意志佣兵把守着)。当时市内的德国佣兵们刚过完了耶诞狂欢会，根本没料到美军会突然来袭，加上美军首先狙击佣兵们的指挥官，没有了指挥官的领导，只见市内到处都是惊慌失措的德国佣兵，过了没多久，特雷顿市在美军的掌握之下了，剩下的佣兵全部逃回英军阵地。

萨拉特加战役

英军当初对美军作战所定的方案是：北方加拿大殖民区由马格因将军率领军队南下，南方由总司令赫将军率军包围，将美军南北夹攻。但是赫将军却领先行动占领了纽约，虽然美军成功的偷袭了特雷顿市，不过那只能算是一场小型的战役，因为它并没有对英国正规军造成影响打击。以美军和英军的实力来互相比较的话，美军根本无法和英军正面冲突，因此美军只好采取奇袭战术来偷袭英军，可惜不久又传来英国海军出现在费城(美当时的首都)外海附近了。为了保卫首都，华盛顿将军又率领着部队赶赴费城。

在这次费城的攻防战中，美军仍然遇到了和去年纽约攻防战时一样的情形：英国强大的

海军及众多的部队，因此首都费城最后还是沦陷了，总司令华盛顿将军只好率领着残余部队退到佛吉山谷重新编练。就在这形势相当不利的气氛里，突然出现了一个好消息：北方的英军在萨拉特加被美军打败了！

原来北方的英军指挥官巴格因将军眼见南方的赫将军领先行动，并且处处胜利、占领了美国多处地方，相形之下，北方的英军反而毫无行动，为了急着立功，巴格因将军决定率领军队，通过北方的森林强行南下。由于森林地形本来就不利于物资运输，加上埋伏在森林中的美洲人民偷袭，使得英军遭受了很大的损失。当英军好不容易通过森林到达萨拉特加时，几乎所有食粮及弹药都被人民抢光了，就在这个时候，美军在凯奇将军的率领之下出现了！精疲力尽、弹药不足的英军当然不是美军的对手，加上补给线被切断，英军在两度攻击失败后只好撤退，没想到撤退失败，英军指挥巴格因将军因此遭到捕虏。这项战役也是英国正规军初次败北的战役，时间是西元1777年10月。

法兰斯同盟

自从美军在萨拉特加战役打败英军之后，欧洲各国开始对美军抱支持态度。西元1778年2月6日，法国首先与美国结为同盟，对英国宣战，接着西班牙和荷兰也加入同盟之列，对美军采取援助行动。同时欧洲其它国家也在俄国的鼓动之下，不给予英国任何支援，从此英美双方的战况便开始改观了。

自从得到外国援军的帮助之后，美军开始对英军作反击的行为。1778年6月，美军追击自费城撤退的英军部队，却因美军将领查理·李的阵前退缩而无法完全打击敌人(查理·李将军也在翌年遭到解任)。英军从费城撤退之后，便朝着美国的南方前进，由于英国仍然拥有强大的海军，因此其作战能力依然不可忽视，当英军在1780年5月占领了南卡罗来纳，并继续向北卡罗来纳进攻时，美军在南方的战况已经相当吃紧了。

纽克镇战役

为了阻止南方英军的北上，总司令华盛顿将军赶紧派遣部队到南方，以游击战术牵制敌军的行动，这项战略果然收到了效果，英军的主力全部被封锁在维吉尼亚州的约克镇港口。此时法国的舰队援军也已经赶到港口后方，堵住英军的退路，华盛顿将军也率领着军队以最快的速度赶赴约克镇，双方就在1781年9月开始展开激战。这场包围战整整持续了一个月之久，终于美军的猛烈攻势不断，英军的堡垒一个个陷落了，到了10月11日晚上，英军的最后一个堡垒也在美军的攻击下快要支持不住了，英军指挥官康欧里斯将军只好竖白旗投降，这场战役就在10月19日的受降仪式中由美军获得胜利而结束了。

约克镇战役的胜利，事实上已经使得独立战争告一段落了。由于英军的主力遭美军歼灭，使得英国政府已无意再派兵到美洲参加作战，并且终于承认美洲殖民地为美利坚合众国之独立政府。

三国志Ⅱ

完全攻略

前　　言

有满大魅力以及战斗场面横山光辉系列的三国志2终于登场了，此时主角就是你必须要将这兵荒兵乱的中国一一的都给它统一起来，在四分五裂的情势当中必须好好的掌握兵权、政权才能够完成这个统一中国的大业，此时在广大的历史的故事之中不仅能够一一的体会出当一个优秀的领导人材并不是那么的容易，而是要有一颗冷静的头脑及优越的作战技巧才能够突破重重困难，在前作的横山光辉三国志之中所受欢迎的程度可以说是达到100%的境界了，此横山光辉三国志2以来势汹汹的气魄直逼三国志迷们，在这一个游戏之中军队的战斗，攻击之前的会议有如同真实作战一般是非常少见的，不仅所登场的人物画像以及打斗时的画面如卡通般的真实而自然，在游戏之中攻略、军略、战略、魅力都是此游戏最精彩的卖点，在家中观赏着一天一集的"三国演义"电视连续剧三国接下来在痛痛快快的玩一场横三光辉同系列的三国志2这真是人生的一大享受，此时所登场的武将、君主之中著名的桃园三兄弟刘备、关羽、张飞、曹操、邪恶君王董占、战力超强的吕布，智慧无可匹敌的孔明，光看到这一些惊人的阵容之后是不是等不及要来进入横山光辉的三国志中呢？

准备好之后请进入时光隧道就让我一同进入这一个伟大，可歌可泣的历史故事之中一同体验一下万世不朽或是臭名万世的三国鼎立争霸战，君王众多野心四起危机重重！中国之霸主落入谁的手中？

手把控制钮介绍

十字钮：控制游标之上，下，左，右，之四个方向移动，预算和兵量。兵力的分配则以上，下来控制数值之多少。

开始钮：开始游戏以及游戏之中按此钮即可看见全国首都的人口，财力，军力，兵力，统治度，人民数目等。

A钮：指令的决定以及实行等　　B钮：画面之中指令表示与辅助指令的表示和取消。

X钮：自国的指令叫出与各国的武将一览。　　Y钮：行军部队出阵与确定。

游戏开使的方法

在游戏的一开始之后在画面会出现“最初から始める不同”这就是游戏从头开始进行以及“前回の续き”即是接上一次完的记录开始，开始之后便会出现三种时期的游戏这些分别为一，189 年桃园の誓い二，200 年群雄割据三，215 年三国时代，此时这三个时代可以依玩家自己的喜好来选择，而有的玩家们特别喜欢一个时期一个时期慢慢的玩去品味一下从一个小国的君主如何变成一个人人敬爱的中国之霸主，在这其中的游戏过程之中玩家就可以去好好的体会一下从一个无名小卒变成君王的心路历程，当中的道路非常辛苦而且过程之中还会出现许多的困难来阻扰你，如：别国的君王派兵攻打，离间我方武将和君王之间的忠诚以及天灾为祸的发生这一切都是不可避免的，细细的去品尝这一路下来的艰辛那么这游戏才是玩的有价值，也有的玩家不想慢慢的玩也可以选择第三个时期三国鼎立的时代也不错，一开始只剩下三个国家在竞争而已，在这广大的土地之中要如何善用自己仅有的邻国互相帮忙来团结打倒别的君王，这样也是要动动脑筋想一想此时玩家可别逞一时之快急着想攻打别的国家那可是会功亏一匮的，因此要想称霸天下必需得要团结和作才能发挥至最高点。在游戏之中君主的选择是非常重要的像一般历史小说当中好人当然是以刘备为第一考虑对像而坏人终究还是人人皆知的董卓，其中曹操、袁绍可以当同盟也可当敌人这一些都是看玩家如何来判定的，在第一个时期 189 年桃园の誓い中所登场的君主一共有 8 位，第二个时期出现的君主有 6 位为 200 年群雄割据时代，而最后一个时期 215 年三国时代中就便成只有三位君主来角逐霸王的宝座了，至于每个时期有哪一些君主后续便会告诉各位玩家。接下来就是游戏之中难易度的选择了，在这模式之中难易度可分为上级、中级和初级、接下来就是敌方君主的性格，敌方部队攻击能力的强或弱，本国的经济能力和本国物价的数值最后一个就是武将成长的速度也就是等级 LV 值的提升快与慢，首先在敌方君主性格方面如果想要使对方君主的性格充满暴力与野心的话那么就可以调利害一点但想要使敌方君主的性格懦弱一点则就调强度低一点即可，第二则是敌方部队的强度如果强一些则对我方是一大考验，因为敌方强则不论是在攻或是防这两方面都优越我方那么这场战斗就非常辛苦，相反之敌方弱这对我军大大有利如此一来战斗也能够圆满的成功，第三点自国的经济能力与物价波动，这两项正是一个国家决定胜败关键所在，怎么说呢？国家经济实力强不怕没钱用，钱是万能的它可以让一个国家兴起也可以使一个国家灭亡，在征兵方面钱充足的话兵也就会变多，物价波动也是在购买兵器方面物价调伏低则所卖的东西就便宜，所以选择好的先天环境是很重要的因素之一。

游戏进行方针

在游戏进行中需特别注意以下三点，第一在游戏中一共有 12 个月在税收时是在 4 月初的时候向人民收税金，而税率有 1—100 但玩家不能够调得太低那样则会变成人民越来越有钱而政府越来越贫穷，但相反的税率调得太过高问题就来了，人民越来越穷而政府太有钱了则人民便会反抗那么一来这个国家社会安定得就大大的低落，而收获则是每一年的 10 月份稻米的收获期则国家的兵粮也就可以得到应有的数目，兵粮和钱非常的重要假如作战的没

有了兵量则士兵的人数也会越来越少慢慢的饿死且有士气的低落等，在钱的方面则是奖励与制造的原动力所以两者息息相关缺一不可要记住。

游戏重要的三个时期

1．第一时期“桃园の誓い”189年在后汉的末期之中汉景帝血肉之了刘备在失去了父亲以及母亲之后被送往一个非常贫困穷苦的地方去生活，在他处于一个充满落后以及低落的地方讨生活一天一天的学习自我独立的个性，因为在那种地方想要依赖别人来养活自己这是一件不可能的事情，所以幼小的刘备从小就养成独力自主的好习惯，因此才会一步一步的向上爬，至今他也终于有了一点点地位再加上刘备的同乡张飞翼德和山西省出生的关羽云良，这三个人看不惯动乱不安的中国，所以他们三个人便发誓“置个人生死于度外”的信念之后三人便结下了统一中国的愿望，在“黄巾之乱”发生之后牵累了不少地方，直到灵帝死于宫廷内后皇室内每一个人都争权夺利，上从宰相、武将下至官吏、宦官在宫中内乱纷纷终于在首都洛阳趁虚而入，将幼小的献帝拥立起来而将所有的政权，治权一握在手，而此人就是西域的军阀－董卓，所以在中国每个地区，一听到董卓的名字大家都非常的厌恶他，在他所统治的国家之中人民是可怜无辜的受害者，而董卓这一个人的野心也非常大，等到他一有足够的兵力之后便会向周边的国家进攻，为扩大自己的版图，等时机成熟之后将并吞天下。各国的诸侯得知消息后便纷绘团结起来反抗这狂妄的野心家，于是袁绍，曹操便成立了反抗军来打倒董卓，此时刘备也和大家一样并肩一同作战！

1．在这第一个时期中出现的君主有：

1）．刘备 2）．曹操 3）．董卓 4）．袁绍 5）．孙坚 6）．马腾 7）．刘表 8）．袁术等八位君主。

2．第二个时期“群雄割据”

200年经过了第一个时期讨伐董卓的希望号接下来就到了第二个阶段，经过的 11 年的长期抗战后所出现的领土显然有秩序许多，原本复杂而众多的小国如今有些井然有序的出现了，在群雄割据的时代中各个国家都纷纷出现了弱肉强食的，此刻最残暴的董卓军也几乎占领了许多国家，而同时也造成了孙坚军团以及袁术军团的消失，此时不仅要保有自给原来的领土还要加强自国的领土之范围，将一些弱小的国家进攻收复。没人占领的国家也得占据，一边壮大自己的实力一边也可以为将来的打算做准备，此时的情势正是董卓军灭亡的日子了，在董卓行使政治权力非常惨无人道人民叫苦连天，他也丝毫无动于衷，残忍、凶恶的董卓以横暴的政治与军事手段来压榨人民以及邻近的国家，此时董卓身边军师，太守、武将、小官们也觉得董卓的心实在太狠了，每个国家都纷纷成立反董军队搞不好那天董卓被杀了其他的小官也完了，因此董卓身旁的一些人心中充满了不安的感觉，直到有一天董卓最依赖的大将吕布终于死亡了，董卓最亲密的爱将离开后整个国家的战力也因此大大的低落下来，在这个重要的关口反抗董卓的联合军早已准备齐全，就等一声令下后全力攻打董卓军，董卓也知道此刻情势对他很不利，所以他全力派军出动迎击反董之联合军，没有了吕布反董之联合军战争非常的顺利而且每战必胜，因此董卓的下场也是遭到死无葬身之地下场，唯一的心中刺去除了剩下来的国家君主知道心中的大碍消失后，自己统一全国的野心从心头一涌而上，此时真正的群雄割据的时代中只剩刘血军、曹操军、孙权军、袁绍军、马腾军、刘表军等六个国家，这一刻，战乱的时代终于来到了，每个国家正准备全部军力完全冲刺了。

3."三国鼎立"215年

当董卓还未讨伐的时候每个君王都一心只想要将无恶不赦的董卓给打败,如今中国地方人人的心头大患已经除去了,因此唯一的强敌消失在这个世界后,即将开始产生另一个完全不同的战事风云了,在215年最后一个时期中发生了人人皆知大战,这场就是"赤壁之战",在这个赤壁之战敌方的主角当然是狡猾的曹操军了,曹操军见到最后敌人董卓被打败后,统一中国的野心似乎在他们的胸口渐渐的燃烧起来,在这之前曹操默默的到处招兵买马,他相信有一天这些军队武将与士兵们会为国家做该做的事,此曹操心中所说该做的事当然满足他从一开始就想要成为中国唯我独尊的荒谬想法,当曹操的军队在赤壁中他的西凉军破了而汉中平定,但是刘备心中的天下三分的计划已经愈来愈近了,首先所剩下来的国家总共分6个,分别为刘备军、曹操军、孙权军、袁绍军、马腾军、刘表军,而这6国之国与国之间的战争也愈来愈烈,有些重要的地区如成都、益州、汉中都被别的国家平定了所以所剩下强大的国家也可清楚的明白那些君王,经过了无数的战争后形成了刘备军、曹操军、孙权军等三分定天下的局面,在另一方面吴国的孙权和刘备有姻亲的关系而结缘,而在荆州刘备便力令义兄弟关羽去平定中原的地区,如今天下以经很清楚的分成三个国家在角逐了,此时刘备为了百姓的幸福因此这次的三分天下只准成功不许失败,在这个重要的胜败之中魏、蜀、吴三国之间的世纪大战即将要爆发了。

辅助指令介绍

在俯看全中国大陆画面的时候玩家即可按下B钮此时辅助功能便出现了,在这些辅助功能中有记录(SAVE)、机能、终了等等。

1. 记录(SAVE):

在游戏漫长的激烈战略中玩家不可一直玩下去,因为不要使主机与变压器过热,及预防近视和省电的理由才有SEVE记录的出现,当在玩的激烈时突然有事,此时可将游戏暂进记忆SAVE下来,继续玩时请再选择"前回の续き"即可从上一次玩的记录叫出来继续战斗,而记忆画容量一共有2个以A钮来下记录SAVE的指令即可。

2. 机能:

这个游戏中还有一些特别的功能效果之使用,第一个アニメーション之见(ON)或者是不见(OFF),就是一些独立的动画出现的时间长太浪费时间了所以便将指令调到OFF也可以,接下来的机能则是ステレオ(STEREO)或者是(MONO)モノラル,这个功能就是声音输出时的STEREO立体声或是MONO单音源这两种,第三种是画面示窗外围颜色的选择共有5种不同的颜色,玩家可以依不同时间的心情来变换不同的新色彩。

3. 终了:

我方的命令书都用光了后即可按下终了换别国战略。一些基本画面介绍←在这个游戏中所登场的舞台是以中国大陆全景来做游戏,而在游戏的面中地上一小格一小格的方块就是代表不同的首都,而方块中的颜色还有分好多种,每一样的颜色代表着读同的国家及不同的君王所统治着,而在小方格以外可以看到一个小箭头的出现,这个小箭头就是玩家想要下指令的唯一输入IN PUT的方法,这箭头游标可以四处的移动着,以摇杆上、下、左、右的移动来选择,而确定的时候只要按下A钮即可进入都市之中,在主画面的上端还可以见到有

某某军在实行政治策略，军事策略或者是行军攻打策略等，还有一些天灾、杂七杂八的画面都会在主画面中一一出现。

指令的实行

在这游戏中的出现指令相当的多而复杂，此时玩家只要记住一件事无论做任何事都得花钱，但是有些是例外，例如要使自己国家的军事力量强大，那就必须花同价值的金钱来换取相同的代价，实行一些农业、产业的能力值上升那就得要拿出预算当中必须付出的金钱及米粮，如果拿出的金钱和米粮太少的话那实行的效果就不会太大，所以说想要让自己的国家能力值上升，花钱方面就拿得起放得下不要太过小气。

担任武将的方法

在这个游戏当中想必武将的出现机率非常的高，但是一个国家都靠君主在做事那样实在太累人，因此武将的出现不仅能够安定军心，还能够帮助君主做一些较重要的事情，这时就可给他们官位，这些官位有武将的将军担任，跟在君主身旁提供意见的军师，还有就是帮忙君主治理别的首都，但是选择的人物官位不可以随便的乱写一通，选择的人必须能尽其材，物尽其用，就好比诸葛卧龙、孔明先生、如果给他一个官位做会不会让他做将军？依他的聪明才智非得当个军师才有看头，另一方面张飞有没有可能当军师?靠他的战斗能力来说做个将军想必整个国家的战斗后盾一定大大的提升不少，所以选人必须小心的选才可。

数量决定的方法

在选择要实行的时候如农产业和军业的实行这些都是必须要花钱，而在花钱去建设就好像在投资一样运气如果不好花下一大笔资金结果出现的上升指数才一点点而已，但是运气好的时候花一点点的金钱所上升的指数可能会吓一大跳，而在预算委任是算中间的等级会帮玩家判断现在局势如何用多少的米或者是钱，还有一种就是最大值的使用，这最大值的使用有时很方便有时很危险，如在买兵的时候自己本身也有不少的兵此时离最大值已不远所以即可用最大值一买即可一次OK，就不必再慢慢的考虑钱的多少了。

城镇及部队决定方法

在游戏之中派部队去打击敌方不能够轻易说打就打，首先要在出发前先派士兵探听一下敌方的实力如何，如果说敌方没什么大将的话那么这正是进攻的绝大好机会，相反的如果是敌方的大将数目过于我方的将部而且士兵数目差太多这还是早些打消念头，所以玩家在战略的时候可以先派士兵前去敌方首都偷偷的放一些火、离间、煽动这绝对是有用的，有句话说的好开始是成功的一半因此进功和计略是相辅相成的缺一者败。

在空城的时候是没有人占领的地方如果有君主去占领的话那这空城就市归你所有。

在机动力方面是以一个部队他们自己行走的速度，人数和某方面有关因此有些部队机

动力大也有机动力小，而战斗的时候地形奇怪反而成为最佳防御的地方因此选择好的地方攻击也是一件非常重要的事情之一。

攻略指令介绍与说明

1. 开发：

A. 农业——这个开发农业是以增加稻米的收获量来计算的，是以政府补助经费给农民采割到后来再送进兵粮处中存放以备战争时必备的消耗，先选择好要谁进去实行监督农民采收再来就是金钱补助的多少。

B. 产业——这项产业盾是和农业互相并重共存的，此产业包含的范围很广其中食、衣、住、行都是产业的增加才会如此安定，此人民们产业盾如增加的话，人民有了钱政府所收的税金当然也就可以多收一些了，政府一有了相当的资金后便可以加强本身国土上的一些种种的防御措施，如加强士兵人数，购买强一总的攻击武器，训练与建设等，但是可别一有了钱就独自占有要分给劳苦功高的武将们及人民们。

2. 统治：

此统治度是政府官员和一般百姓相互之间的默契、忠诚、信赖，如果说人民和政府人员之间的统治度愈高的话这个国家一定会强盛起来，因为人民相信政府，全心全意的支持政府，因此政府要做任何的事情相信人民一定勇跃的参与的，例如政府派孔明监督人民的建设，而孔明的统治度高，那么建设之后的数值参数一定大大的上升，相反的派一个昏庸的人谈统治度那一定被大打折扣。

3. 租税：

A. 征收——这项的征收是当危机出现的时候才用得着，因为当政府国家没有了钱、米粮而去向人民百姓征收来补充国家的消耗资产，而这征收的数目不会很多，假使征收时向人民拿了太多的东西后接下来的就是人民的抗争了，所以向人民拿东西要有一些节制，千万不可一试再试，搞不好那天人民反抗起来那结果会非长危险的，最号征收时情非得已才可征收。

B. 税率——像是物价上涨一样高低起伏不定，这些高低起伏不定的条件要好好的观察一下自已本国这一年来农业值和产业值这两次看看是比去年好还是坏，如果情况是好的话那么就是代表着人民这一年来是个大大得丰收年，如此一来政府便可以向人民提高税率数值，因为政治、经济的安定是国家进步的一大原动力，相反的人民这一年下来时常遇到天灾如干旱、梅雨、下雪的话那情形就非常的糟了，人民遇到这般情况已经都没什么收获了每年还要缴一大笔的税这就不太合理了，所以做一个好君主要事事都得为百姓着想。

4. 防灾：

在一年之中的天灾与地变事事都有可能发生的，因此要做好防范未然是一件可行的要务之一，在天灾方面则有梅雨季它会带给农田相当大的损害但也有的地方缺水如果运气好遇到梅雨季那么便会好好的灌溉稻田而使收获量成倍数上升，接下来就是干旱的问题它的出现总是带来不好以致于农作全部枯死，这个国家没有农作也不会在这时代待太久了，最后就是下雪季这下雪和干旱其实都大同小异一个是冷死另一个则是热死、枯死，所以事前的预防的措施一定要做到最完善才行，如果忽略了防灾的话那一不小心遇上了这种情形也不是

不可能的，因此台风和洪水一来严重的程度一定难以估计。

5. 人事：

A. 人才——在这个游戏中找寻为国效命的人实在不多，而找这些人材的地方大多是名医、教师、和一些微不足道的小场所，这些地方都有贤人，找人才不外乎是到自己国家内或到邻近国家派人去找，如果运气好可以找到著名的孔明、吕布、赵云、黄忠、魏延等人，其他许多人若运气好都能找到，找人中有一点要注意并不是每次去找都能找得到，如果找到了那对国家政治或是军事都非常有帮助。

B. 任命——在找到人材后记得要分派官位以便分担君主的事情，但官位分派不可随便分发，要看他们的专长是什么来决定，能言善道者就分派军师或参谋，而武力很高的就分发为将军，若是智力或武力都不高那就派给它太守或看家的任务，千万别大材小用。

C. 恩赏——在派兵打完仗后做君主的一定要好好感谢这群为国家拼老命的将士，一定要送一些钱或米给有功的人，如此一来群主和武将之间的信赖程度会愈来愈高，而武将对君主的忠心度也会大大提升，而战争所掳获的人他们的忠诚度非常低，因此也要恩赏他们一下说不定会改变对本国君主的印象，加入我方如此一来就又增加一名武将。

6. 输送：

在输送这方面是指我军已经打败敌方部队，占领敌国，此时正值物质缺乏之际，可将金钱、兵粮送一些过去用以稳定情势，等过些时候再派人整顿、治理一番，输送时如果运气好就能安全抵达目的地，但若是歹命时可能会被山贼、盗匪、或驻扎在附近的敌人部队偷袭，将使百分之百的货品剩下百分之40不到，全看玩家运气。

7. 外交：

A. 同盟—缔结——在战略游戏中这2项是非常重要的事情，在国家薄弱时可用这外交关系求得保护，若在大国保护下特别安全、舒适，但在与别人结盟时必须靠金钱交涉、兵粮进贡和用好的人才去说服他与我们结盟，反过来若有小国派人来结盟，我国若答应后，到最后觉得小国没用而并吞这是较下乘的作法，与他国结盟时记住要派参谋资格以上的人去才有用处。

B. 破弃——也就是毁约之意，和别人结盟后觉得对方没有利用价值时可将同盟破弃，其原因可能是一方向另一方不停借金、借米以至让人看清导致信用破产，另一种则是该借的也借不该借的也借，到对方一无可取时便能反咬一口将之占领收归自己领土之中，虽然手段不太高明但在这时代人不为己天殊地灭，故每人都说一套作一套，全不在乎别人批评。

C. 援助——当本国经济、农业各方面都很低落时，可靠同盟国的帮助，但因别人的资助都是有限的，故同盟国愈多时每当一次请求援助下来就可以少奋斗好几个月良好的援助是获得成功的关键之一。

D. 捕掳——如果两军在未同盟之前有过战争发生，若此时刚好同盟了，那我方可派参谋以上官位的人去交涉看能否将被掳人质放回来，至于交涉成功的机率完全要看平时与同盟国之间的关系而定，愈友善成功机会愈大，但是遇到重要的人物则是另当别论。

8. 兵粮：

兵粮和金钱在游戏中占有很重要的地位，在兵粮之中如果平常能多注意产业与农业间的比例不要差太多，若政府将兵粮用光的话则要到民间购买，假如派一位有统率能力高的武将去购买会有意想不到的折扣优待，相同的政府对百姓好百姓也应报答一下，若政府的兵粮

太多的话也可拿到民间去卖，一来可和人民经商、二来可与人民之间的友谊大为增加。

9. 会议：

在游戏当中若玩家知道下一步将要作些什么时，就可召集武将、文官开个战略会议，在会议中每个人都有发言的机会，可将想改善的方案说出来给君主听，若君主接受就会派人去办，会议大都要求巩固国家农业、经济、加强士兵的武器、训练，城的防护等等，还有其他许多建议都会在游戏中出现。

军略指令介绍与说明

1. 兵力：

A. 征兵——在战斗之前必须在城中招兵买马，征兵时是以金钱为单位来计算人数，城中时1金等于20个士兵依此累进，在村中时1金等于10个士兵，游戏中照理说兵士愈多愈占上风，若是没有好好训练以及好的武器那再多的士兵只要遇见训练有素且武器齐全的敌军，很快就会被消灭，故出战之前必须都准备妥当以免发生意外。

B. 调整——征兵后即可以调整自军的带兵数量，至于带兵的数量是依照武将的本身武力以及等级而定，最多也能带领上千人，至于调整所剩之人数看是要解雇或分发给其他武将全视玩家运用。

2. 练兵：

战争中士兵攻击意愿要高士气要足如此才能有一场漂亮的战斗出现，兵士训练并不是只训练一、二次就可以的，而是要先察看敌人的士兵士气如何在加以决定，提高战斗士气是需要金钱，故花个十几二十个金钱训练费，还算是可以，每位将军都会带着士兵一起训练，如此一来不仅提高了士气更加强将军与士兵间的默契。

3. 防卫：

A. 城塞——城塞是国家与外界之间的第2道防线，若被攻破的话，那失败的机会就会增加，所以想要国家固若金汤就要在有钱的时候花几十块修补城墙，这样敌人就不容易攻进来，防卫可分为城墙与城门，城门正是敌人最常进攻的几个地方，所以每当战争就要特别注意这些地方。

B. 砦——这是国家最外围也就是第一道防线，这防线的构筑材料多以大块且坚硬的石块构成，所以要小心建设这一道防线。

4. 策略：

A. 离间——此策略就是派人到敌后方和想要拉拢的武将面前去讲悄悄话，这些话当然是颠倒是非的话，在拉拢人之前必须作的就是先将敌方武将和敌方君主他们2人之间的忠诚度减少，只要减少到某一个程度就能使武将加入我们的行列。

B. 煽动——这计策是我方派遣武将到敌国之前大肆煽动人民，目地就是要使人民引起反乱，人民暴动是很可怕的事，一国中人民人数多达数十万，若一起暴乱时那损害的程度是无法估计，同时人民暴乱还会牵连到其他身旁的事物，亦即此国的人民、金钱、米粮，都会大大的减少，武将的统治度也会下降，若统治度太低的话，人民会不信任武将，甚至于会反抗到武将死亡为止，在金与米方面没有了生产与收获那国家就岌岌可危。

C. 破坏——此策略属于攻略敌国前的事先准备工作，指派人到敌国内部破坏敌人城

墙，因每个国家城塞值不同，要想不被容易进攻的话，就要好好建设一番，事前的预防多作一些就能万无一失。

D. 引拔——这项绝招对忠诚度低的人来说是非常有用，但想马上用这招是很困难的，要先利用离间策略来降低敌方武将的忠诚度之后，觉得差不多了就使用这招，并不是每个人都有效如君主都别说了，只要抱着慢工出细活的精神花时间离间再强的武将也会被你拉拢过来。

E. 离反——和谋反大致上都一样，就是派人到敌方去和敌务将讨论离反、谋反的意愿如何，若敌武将意愿很高的话那成功的机会就很高，接着就采用煽动逼他离反或谋反，离反就是背弃自己君主而逃，谋反就是带自己的军队反攻自己国家，这招如果成功那我方不必派兵出战就有人帮我们进攻。

5. 武器：

这项目是自军能否胜利的一大关键，不论自己的兵力有几千或几万，只要碰到武器装备齐全的敌军就已经输了大半，而要购买之武器种类很多，这些都必须依军队的等级高低来购买想要武器，步兵、弓箭手、骑兵这 3 种兵等级较低是分配不到武器的，若想买到较强的武器那就要不停的战斗来提高自身的战斗力及等级。

6. 兵器：

A. 制作——在属于城塞战斗最好的利器，如果没有兵器制作帮忙作战的话将使战斗更加辛苦，所制作兵器有冲车、天梯、还有许多攻城的重要武器可购买但是价格都不便宜，在购买兵器之后进攻城塞战争就可避免人员的伤亡，若没买兵器就进攻的话，那就要派人慢慢将城墙撞坏，可是却是很耗时间、耗兵力的，故还是购买武器比较妥当。

B 变更——这是指自军双方武将兵器作交换，兵器差的就给武力值较低的武将，兵器好战的就给武力值高的武将，如此便可充份利用兵器。

C. 破弃——同丢掉一样，假使武将所持武器不能用时就可把它丢掉再重新购买武器，若还能用就劝你节省一点用。

7. 计略：

A. 烧き讨ち—

这项是派武将或兵士到敌方阵线放把大火将敌军粮草烧光，那没粮食的敌方更谈不上战场打战。

B. 火攻——若敌方部队正接近我军时，我方便能先下手为强放一把大火将敌军部队先烧去一些，只要敌军人数一少，我军胜算就大为增加。

C. 伏兵——是指派一些擅长埋伏的士兵躲在森林或山区中，静静等待敌部队靠近，到目标时一举出击奇袭敌军，让他们措手不及，在攻击中算是很有效的计策之一。

D. 密使——我军随便想出一个对于敌人不好的消息之后，派人散布到各地去，让敌军听到后可使敌人士气大受影响，以至于攻击力低落这样对我方是极为有利的。

E. 搅乱——派人到对方军队之中，引起同国武将之意见不合而打斗，这也包括一点煽动、挑拨之计略，这种场面犹如鱼蚌相争，鱼翁得利，最后胜利还是我方，故善用计略绝对比硬碰硬打的好用。

8. 行军：

行军分成 2 种，

A. 是武将要带兵、米粮、金钱移动到别国去。

B. 是要和敌国打战时所用的行军指令，行军前必须作好万全准备，让米粮和兵士数量达到平衡点，金钱不要带太多重要的是士气的提升才能顺利完成任务。

9. 分队：

将我方步队分为许多小组，去进攻敌方，一来可分散敌军力量，二来也可趁机运用计略来对付敌人。

10. 补给：

在作战或是行军之后，觉得米、兵、金太少的话，可以呼叫补给队出动，若没有后援的支持，那打仗几回合下来兵没了粮草也完了，如何能打胜仗。

野战模式—

此游戏中战斗共分为白兵战、攻城战、砦战等，其中在原野中作战又称为野战，在战斗中双方都是短兵相接、硬碰硬这真是一场精彩且公平的战争。战斗时会有白天、下午、晚上等时间变化，首先介绍白兵战，这是2国部队直接面对面打战，白兵战中基本的组成有步兵2组，弓箭兵2组，骑兵2组，而敌方也同样有6组人马，所差别的是武将武力等级的强弱和双方的等级，等级愈高则愈占便宜，接下来就是攻城战和砦战2种，这2种都是以进攻城池为主，因为要攻到核心地带，虽不像白兵战那么直接但难度却加高，一般来说占据较高位置的较占优势，可不断用大石块及火弓箭拼命攻击城下的敌军，那么双方实力差距就会愈来愈大，相反的若是攻城的一方有专门攻城的工具即可掌握胜利的契机，用冲车不停的撞击城墙将之破毁，用天梯可攻上城墙与守军大战，在破坏城墙的过程中只要城塞的值降至0后，城墙被毁，即是攻城成功。

进攻指令介绍

在进入攻城画面的时候在最右下方有个四方形指令表，其中可分为前进、后退、总攻击等，部—是一个部队一个部队分开施行指令，而情—是非常好用它不仅可看出城塞值剩下多少就将毁坏也能看出敌方武将的体力、武力、忠诚、兵力，此时第一步骤已施行完毕，换给敌方施行。

野战指令介绍(日)

1. 移动：我方可在行动范围内无限制移动步数，A 钮为决定站在这里，B 钮为改变所站之位置。

2. 攻击：在前面有敌军时即可下此指令与对方作战。

3. 战术：共有四种战术可供使用，分别是火计、落石、酒盛、连环等等，火计就是在能攻击范围内用火箭射向敌军使敌人士兵人数大减，落石的使用时机是我方位置必须高于敌方，酒盛就是我方大摆庆功宴，使敌人看了不是滋味下导致士气低落，而我方则会提高，至于最难用的是连环计，用此计必须在水上、江边，如此成功率非常大。

退却一步查看一下双方的实力相差多少若差太多则退一部海阔天空。

野战指令介绍(夜)

1. 修养——在白天的时候和敌军大战了一整天,难免体力消耗不少,因此在晚上的时候若是没有什么事情就修息一下回复自己的体力以保有实力明早再全力一战。

2. 奇袭——晚上的时候我方可以派一些士兵偷偷的潜入敌方的军营之内将正在熟睡的敌军士兵们一一给杀害,此奇袭计略非常棒,而且敌方伤害率非常的高,因此武将的体力还不算太少的时候就可以考虑使用此计。

3. 警戒——不仅是只有我方才能使用奇袭,然而敌方部队也同样也会使用此招,所以自军必须以警戒来抵制对方的奇袭之策略。

4. 退却——如果我方的米、金、兵都差于敌军的话那就应该马上逃走,不然到时候逃不了可能会有全军覆灭的危险。

攻城战指令介绍(日)

1. 移动——部队部队可以移动的范围内四个方向移动,决定好了之后以A钮来决定,或是用B钮来更改所站位置。

2. 攻击——当接触到敌人的面前的时就可以马上采取进攻的指令,也可以采取防御的型态,但若是面前有城壁的时候那就必须采取不同的攻击姿态。

3. 破坏——在攻城时一定会有城壁的阻挡,所以此时必须以破坏的指令将敌方的城墙破坏掉,如此一来我军全员就可以顺利的攻入城内了。

4. 战术——在攻击的战术之中有攻击侧以及守备侧这二方,在战术的这一个方面之中,可以分为开门(这是攻方在门外派士兵偷偷潜入城内把门给打开,但是成功的机率不太高。)、搅乱(这个战术是攻方偷偷派一些人到城内到处搅乱敌方的部队使之城砦值下降。)、掘埋(如果敌方的四周都有护城河的话攻方就必须掘埋的方式把护城河逐一埋满就可以攻击城墙,而防方则是站在高处,所以这时攻方要以火灾弓弩、元戒弩X来攻击守方,但是命中的机率不大。)。

攻城战指令介绍(夜)

1. 休养——如果自军的武将在白天的时候就已经受伤不少了那就要趁晚上的时后修息一下恢复自军的体力,以好明天再和敌方大战一场。

2. 退却——一此退却如果将军说一声却退全部的部队都会逃走。

3. 潜入——这一招是攻方派一些士兵偷偷的去敌方的重要阵地去胡搞瞎搞,如果这一个计略若是成功的话将可以帮助我军顺利的进攻以建立成功的基础。

4. 修复——假如敌方进攻我方的城壁,此时一定会有所伤害,所以在夜晚的时候一定要敢快进行修补城墙的行动,否则隔天早上又要被攻击城墙,那么脆弱的城壁一定会被攻破的,因此每当机会来临时就要敢紧加强修补,这是守城方最不可缺的工作。

白兵战指令介绍

此白兵战中的指令又可以分为全体命令以及小队命令、一骑讨ち或是却退等，全体命令则是全部的自军一同行动，一下一个命令时就一同做同样的事，全体命令之中的通常攻击是施加指令由电脑去自动判别一般攻击，再来就是特殊攻击，此攻击是依自军部队的等级高低来决定，特别攻击而是以骑马队为最强，敌将攻击则是我方全部士兵全都集中的方武将，但是敌方武将的左边或是右边有敌方的士兵的话那就必须先把士兵给干掉，才能与敌方武将战斗，全体命令之中最后一个攻击命令则是集中攻击，此集中攻击是专门挑选敌方士兵中最弱的一队先下手解决，再来就是次弱的，然后一直打到最强。

小队命令之中可以分为通常的攻击、特殊的攻击、守备、移动、武装命令等，在守备方面则是我军先做暂时的防御以先让敌方先攻击而损失方面则会大大的降低，接下来就是人人最喜欢的一骑讨ち，也可以说是单挑之战，此一骑讨ち是用于武将与武将之间的挑战，不过用的机会不太大，因为大多数的敌方武将真的没什么胆子，因此一定要一直激怒他才有机会与我一骑讨ち，在一骑讨ち的时候我军可以看看他的忠诚度多高，如果低于 50 以下那玩者就可以试着使用说得指令让他改邪归正，但是还是有非常多的武将不愿意低头判国，这才是真正的武将，致于却退这一个指令使用的成功的机率很小，所以在确定某件事情之前必须再次的三思而后行，才不会慌慌张张下了决定到后来才知道下指令时没注意到自军的米快吃光了，武将的体力快消耗完了，士兵快死光了，所以每当指令决定之前必须要小心注意。

白兵战与特殊战介绍

1. 步兵

レブル1　骂声：派出步兵向敌方骂出不堪入耳的话来激怒对方，使之对方乱了方寸。

レブル2　标枪：此步兵手持着长型的标枪做长距离的攻击，前列和后列均可命重。

レブル3　大盾：当敌方攻击过来的时候来做防御的动作以减少我军的伤亡。

レブル4　振り回し：以大刀振出使敌人受到最大的伤亡而且敌方也不敢向前攻击。

2. 弓队

レブル1　展开：弓队人数分开以及全面向前方射击，

レブル2　列之小队会被命中。

レブル3　贯通：我军小队向敌人攻击时，前后之小队均会被命中，损害也很大。

レブル4　乱射：我方的弓箭队拿出强弓向敌人前方无目标的胡乱射，这样的伤亡更大。

3. 骑马队

レブル1　纵走：骑马队出动向敌方最右侧一直攻击到最左侧，在前列的敌人均会受伤。

レブル2　突击：攻击敌方正中央三个小队也就是包括了武将等等在内。

レブル3　纷乱：我军的骑马队跑进敌方军队之中乱跑，使敌人攻击而误杀自己的人。

レブル4　击破：骑马队出师动作一个总攻击使敌人不论谁都受到严重的伤害。

白兵战之攻击人员顺序←

骑马队しベル4←　骑马队しベル3←　步兵队しベル4←　弓箭队しベル4←

骑马队しベル2←　步兵队しベル3←　弓箭队しベル3←　骑马队しベル1←
步兵队しベル2←　弓箭队しベル2←　步兵队しベル1←　弓箭队しベル1←
武将。

白兵战部队编成

此步兵、弓队、骑马队人数参加战斗必须依照自身的等级来决定，如果等级愈高则人数愈多而这三个兵则是以骑马队最强因此等级愈高则骑马队的人也就可以增多，接下来第二强的就是弓箭队了而最弱当然是步兵队。

一年四季天灾介绍

在这一年中一共有12个月然而春、夏、秋、冬均分配在这12个月，在这个游戏中和现实的天灾都机可乱真，而天灾方面它可以毁掉一个国家同样的也可以帮助一个国家来增加收成，因此这些天气都必须靠老天爷的怜闵，而运气也是非常重要的因素之一。

5—10月　大雨季：在每年的5—10月中都会有下大雨的可能，如有的地理位置处于干燥区域的话再加上下大雨那么收获量一定会大大的增加，但是也有可能成为洪水和台风的可能。

5—10月　洪水季：在5—10月之间有下大雨一下都是几个月因此住在长江、典河区域的国家就有可能遭受到洪水的创伤，虽然米的收获会提高但是防灾值以及城塞值却大大的低落。

6—9月　干旱期：在大雨发生过后接下来则会出现干旱时期，在这干旱时期对方农作物的方面收获量会大大的提高，但是相反的人口以及全民的士气便会非常的低下，因此在这干旱来临后有利也有弊。

8—10月　台风时期：在自国8—10月正是风出现机率最高的时候，此时台风若不停出现的话那么该国的防灾值会大大的下降很多，其中还有收获值与人口值也会因此受到牵连各方面的数值都会不断的下降稻作毁坏以及人员的伤亡正是很难以去预防的。

11～4月　寒波(大雪期；在11～4月这期间我们可以说是一个严冬的到来，大陆型的气候当中冬天必须要非常的小心的预防以备万一，此11月和12月以及隔年的1～4月这阶段之中会不断在各地之中出现寒流以及大风雪的产生，而它带给人民的伤害会是更加难以的估计，损害最多的则是人员的冻死占第一位再来就是农作物为其次了，所以一出现大风雪期之中名众的活动都非常的难以去加以实行，因此以上的名众灾害的出现玩家们都想必了解防灾的重要性了吧！再强调一下防灾值愈高则人口伤亡减少，而农物伤害也相对的也会变小。

特殊情况发生介绍

在此游戏之中常常都会发生一些不寻常的事情，这一些事情有的是正面的影响但也有的是负面的影响，在正面的影响方面就是1个月1次的名医出现，而这名医的出现就比较少

看见了，他一次出现都在一个国家之中，名医的到来会带来不少的好处，而这一些好处就是会增加该国之中的统治度，另一个方面就是受伤的武将或者是士兵他们的体力都可以靠著名医的治疗之后而全愈，他的一出现是不是带来莫大的帮助？这名医是在名地之中游览的，及有固定的去向，因此如果玩家的运气不错的话遇上他一次便会带来自国极大的帮助，另一方面负面的影响就是反乱，也可以说是住民的暴乱兴起，在这个住民的反乱兴起都是因为君主的统治程度太过于低的时候所造成的，这人民的一反乱之后那种情形是非常的糟，统治度低到致于人民反乱之后影响的是产业数值大量滑落，人口数质大量减少外流。士兵们也纷纷的叛变减少士兵们的人数，城塞数值减少以后以致于别国有机可乘，最后就是身为太守自身的人德大大的下降到最后人民都不听从君主的指示到那时后可就惨了，所以统治度安的分量在游戏之中值多大的分量了。

其它税收介绍

此游戏之中金钱的收入以及兵粮的收入完全是靠着每一年的 4 月份以及 10 月份来增加的，此时在征收税金的月份则是在于每一年的 4 月份收入，在税金的收入时产业值也会提高，和人口、税率、统治度都会相对的小规模上升，最重要的是产业值如果常常讯练的话所征收的税金也相对的提高，但是不管产业值而去增加税率的话那人民生活困苦则统治度降低的话所得到的效果完全对自已有害而无益的，而在收获方面是在于每一年的 10 月份征收，此征收的项目则是兵粮方面在打战的时后什么都可缺唯有兵粮一缺那这一场战争百分之百的一定败北的，兵粮竟是如此的重要性，所以要无时无刻的帮助农民来共同让农业值提升，不断的提升对自已来说只有好处没有坏处的，农业值上升的话米会增加人口、税率、统治度都会相对的增加，这对于政府以及农民来说都是非常的有帮助的事情之一，但是不能只调高产业值而农业值不管或者是只调高农业值而产业值不管，这一些都是不容许发生的，因此唯有 2 方面互相的平衡发展互补缺失这才是建国、治国之道。

武将レベル/兵种	步兵	弓队	骑马队
1	6	2	2
2	6	2	2
3	5	3	2
4	5	2	3
5	4	3	3
6	4	3	3
7	3	3	4
8	2	4	4
9	2	4	4
10 以上	2	3	5

登场军主介绍

在这一个游戏之中所登场的君主一共有8位，而在孙坚之后他的儿子孙权便继承了他的事业，严格说起来应该是有九位，此时就让我们来看看在三国志之中所登场的君主到底有那几位。

1. 刘备

(登场时期1.2.3)—在刘备还年青的时候他就和关羽以及张飞结成义兄义弟了，在他们结成比亲兄弟还要亲的兄弟之后便三个人许下愿望不要让中国流落在坏人的手中，而他们前前后后为了中国做了不少汗马功劳的事迹，但是他们并不会为讨伐黄巾之贼立了功劳而自其得乐，反而的更加的提起精神与其他的盟友来共同讨伐人人厌恶的董卓，从他们三个默默无闻的小士兵如今已爬升到人人敬仰的地步，在当中的辛苦与血泪却是外人无所不知的，由于刘备待人以及处事方面使得该国的上上下下全部人民都非常的对它拥戴与爱护，因此他所统治过的地方人望与统治度都是无所出其右的，在他讨伐董卓以及平定公孙玷之后刘备的名声更是传遍了各个大街与小巷，然而关羽以及张飞他们两个的名声也和刘备一样众所皆知，在刘备建国不久之后便出现了一位旷世的奇才也是一名最伟大的军师，他就是人人敬重的诸葛亮先生，由于诸葛亮的出现使得刘备军的实力已经几乎要爬上了巅峰，不管是多大或者是多少的战役只要有诸葛亮在一切都稿定，这以上就是刘备(蜀国)建国大要。

体力:126	武力:110	政治力:82
兵法力:71	レブル:3	人望:99

2. 曹操

(登场时期1.2.3)—曹操他也是平定黄巾之贼的功臣之一，在大将军的下令之中前去讨伐皇甫嵩之部下而出名，曹操在建国的时候也非常的辛苦，他不仅是一位政治家还是一位作战的专家，在他的邻国正刚好是大坏蛋董卓，因此他常常都会看见董卓无时无刻的派兵去攻打弱小的国家，在他终于忍无可忍的情况之下终于联合了许多国的盟军去设计如何打倒董卓军，在这一个时候讨董之联合军就此设立，在他的战略计谋的引导之下花了很长的时间才将董卓之军给完全打败并且砍下了董卓的脑袋瓜当场游街示众让人责骂，这个就是坏事情做多了所导致的下场，过了不久在中国的北部、兖州之刺使将汉中给平定了，所以他便名正言顺的自称为王，从此以后就奠定了(魏国)的基础。

体力:126	武力:134	政治力:140
兵法力:125	レブル:5	人望:84

真女神转生 Ⅱ

完全攻略

故事叙述

在真女神转生Ⅰ代的二十一世纪的现代人们由地崇尚奢靡的生活享受而忘了最基本的伦旦道德等应该遵守的基本道德规范，就连创造人们的诸神们也都被人所漠视！为此诸神们决定将住在地上的人类全部毁灭再造一个遵从神们旨意的新兴理想国，神们以核子弹球将人类由地球上从此除掉，但是这个可以毁灭地球的核子弹并无法将所有人类都除去！神因为无法将所有人们都除去便派大天使前往地上创造被神所选中的人们所住的理想国，这个理想国称之为伊甸国，大天使在前往地上前听神说神将会派遣救世主弥赛亚前往地上去解救罪恶的人们和所有被神所选中的人们一起创造新兴的世界理想国，于是大天使们便创造一个理想国称之为快乐国，主角便是这个快乐国中的一个小小市民。这便地真女神转生2代的序幕……。

游戏开始方法介绍

出现标题画面时按下摇杆手把的 START 钮后即可进入游戏的标题画面，在标题画面时按 SELECT 钮则是选择其它功能，按 START 钮后即可进入游戏

NEW GAME：开始玩游戏 LOAD：接上次所有记录的游戏记录档案，共有二个记录档案可供选择

操作方法介绍

十字钮：在平常时可移动人物向四面八方移动，在进入迷宫后上为前进，左和右为为转往左或右方，下为使原来的方向改变成相反的方向

A 钮：实行命令，加快讯息速度，出现指令视窗

B 钮：取消实行

命令 X 钮：使用自动回复功能

Y 钮：将指令视窗从画面中间消

除 R 钮：使用怪物资料功能

L 钮:使用自动绘图系统

游戏档案记录介绍

在各地上人的各处都有终端电脑可供记录游戏记录档案,在这些地方也可以使用终端电脑的纲路传送功能经由各地纲路的连线来传送到以前所去的各地方,在魔界有则是以石柱来代替终端电脑的功能,在魔界也有些石柱无法使用传送功能只能使用记录游戏记录档案的功能,在天界也是只能用记录游戏记录档案的功能而不能使用传送功能

终端电脑、石柱指令介绍

取好名字后

设定能力值是在取好名字后便要设定此人的能力值,每一个能力值最多可以加到四十,在一开始有很多能力点数可供人设定,在升级后也可得到一或二个能力点数,在设定能力点数时可以按 B 钮来取消所设定的能力点数てんそう:传送功能,可以传送到以前去过的地方

さろく:记录游戏记录档案功能,总共可以记录二个游戏记录档案

迷宫中的 3D 画面介绍

最左上方的是月的变化,满月时怪物会特别不易沟通,特别残暴! 相反的没有月亮时怪物最好沟通,最好亲近,月亮的变化依序为没有月亮 NEW MOON,八分之二到八分之三,半月圆 HALF MOON,八分之五到八分之七,月圆 FULL MOON

最右上方再往右一格是现在所在的楼层和方向的表示,N 北方,W 西方,E 东方,S 南方

h:是金钱的单位

MAG:怪物食物,怪物同伴们在加入冒险行列后便会一直吃食物

计量表:计量表是位于画面的正中间,计量表是用来侦测附近怪物数量和表示怪物是否就在附近,蓝色的没有什么怪物,绿色是怪物在很远的地方,黄色是怪物正向此走过来,红色是怪物正在附近徘徊

队员:在画面下方的六个格子就是表示我方的六个队员的能力状况,如果表示 EMPTY 就是没有队员

指令视窗:在计量表上方就是指令视窗

2D 外面平常画面介绍

最左上方的是月的变化,满月时怪物会特别不易沟通,特别残暴! 相反的在没有月亮时怪物最好沟通,最好亲近,月亮的变化依序为没有月亮 NEW MOON,八分之二到八分之三,半月圆 HALF MOON,八分之五到八分之七,月圆 FULL MOON

计量表:计量表是位于画面的正中间,计量表是用来侦测附近怪物数量和表示怪物是否

就在附近，蓝色是没有什么怪物，绿色是怪物在很远的地方，黄色是怪物正向此走过来，红色是怪物正在附近徘徊

人物：在画面中旋转的人物便是主角一行人，而旋转是代表属性，属性可公为善，中立，恶，通常以中立最好，中立可以操纵属性善和恶的怪物同伴，当然中立的怪物同伴也可以操纵，中立属性的主角可以不管是什么属性的怪物同伴都可以操纵，而属性善和恶的主角只可以操纵和自己同样属性的怪物，属性的观看法要在平常的 2D 画面时观看，在画面上的人物摆动如以顺时钟来旋转是善属性，相反的逆时钟旋转是恶属性，而左右来回重复的摆动是中立属性，而属性的决定和你所杀的怪物有关，如将所有属性的怪物都杀死为中立属性，如你只杀善属性的怪物即为恶属性，相反的杀恶属性的怪物即为善属性，但是在剧情中的重大事件决定上也地使得属性立刻改变！而中立，善，恶这三种属性都会使过关的剧情变得不一样

指令栏的介绍

在平常移动的 2D 或 3D 画面时按下摇杆手把的 A 钮后便会出现指令栏

在平常观看讯息时可连按摇杆手把的 A 钮来加快讯息速度

COMP：使用主角随身携带的笔记型电脑的各个电脑程式功能以下便是电脑中的各种程式

オートマッピング：使用自动绘图系统，自动绘图系统就是在开启自动绘图系统后可以按摇杆手把的方向钮来移动观看的位置，在自动绘图系统中的表示符号如下 D 是往下走的楼梯，U 则是往上走的楼梯，黄点是现在所在的位置，红点则是出口，E 是电梯，R 是教会之类的回复设施，↑是主角一行人的所在位置，箭头那一边是表示面对的方向，J 是邪教之馆

マーカーヤツト：这是将地图中重要地点自行记意的功能

コンフイグ：设定各种操作功能

バトルメッヤーヅスピード：设定讯息速度，ふつう普通速度，はやい快速，なし不使用设定速度功能

オートマッピング：设定表示自动绘图系统时地图的表示方法， てい将地图固定以面向北方来表示，フリー将地图以主角现在面向的方向来表示

AUTOバトル：设定自动战斗系统，ノーマル让我方全员固定使用普通攻击，リピート让我方全员依照上一回的战斗方式来战斗

アイテム・まほう いれかえ：设定物品位置的调换功能，オン是一使用后的魔法或道具宝物便会自动排在道具栏或法术栏的最上方，オフ使用后的魔法或宝物道具依然摆在原处

パーテイーパネル：设定我方全员的状况表示方式，マータ是以图形来表示，ワード是以文字来表示

サウンド：音乐效果的设定，モノラル单音，ステレオ立体声コントローラ そう ほうほう：设定摇杆手把的操作方式，ノーマル是依造原先的操作方式，カスタム自己来以摇杆手把的各按钮来设定操作方式，イージー是只要以单手便能使用摇杆手把的最简单方便的操作方式

ナカマをよぶ：叫出加入主角的怪物同伴

ナカマヲモドス:将怪物同伴放回电脑程式中,以后再叫出来

ナカマをはずす:将存有怪物同伴的程式丢掉,以后再也无法叫出来

デビルアナライズ:观看以前杀死过怪物的各项能力资料

オートリカバー:使用自动回复功能,使用这项功能后便会自动使用我方队员的各种法术或是道具来进行回复身体的不良状况或是回复体力

アイテム かいせさ:鉴别道具或各种装备的功能

まほう かいせさ:可以鉴别法术的功能或是威力,消耗魔力点数

MAGIC:使用魔法

つかう:使用魔法

ならべかえ:要改变法术栏的法术位置

ITEM:使用道具或装备各种装备物品

つかう:使用道具

ならべかえ:将道具栏的各种道具改变位置

そうびする:装备武器防具

そうびはずす:将身上的装备解除

すてる:可以将不要的道具的武器防具等东西丢掉

せいとん:将道具依功能特性来整理好

STATUS:观看我方全员的能力表和装备和身体状况等。在观看主角的能力表时再按一次A钮后人表示主角现在身上的所有装备物品,按A钮后会将拥有的所有道具都显示出来,此时再按一次A钮后会出现过关必备的重要宝物的宝物栏再按一次A钮可以看到现在所携带的各种宝石的全部拥有数量,如是观看女主角的能力表时按A钮后针将女主角身上的装备品都显示出来,再按一次A钮后会表示出女主角她拥有的所有魔法

能力表的说明

LV:等级

HP/最大HP:体力

MP/最大MP:魔力

ESP:经验值,在累绩到一定的数量后会便会升级

NEXT:表示升下一级所需要累绩的经验值

ナカマ:我方全员的数量,现在数量/可以带的队员数量

身体状态介绍[同人物图形的表示]

GOOD:没有任何不良状态,这是正常的身体状态

DEAE:死亡

DYING:濒死的状态

STONE:变成石头无法行动

PALYZ:成为麻痹无法行动的状态,行走和战斗时会一直减少体力

FREEZE:变成冰块无法行动

SLEEP:成为睡眠状态,不能行动

BIND:被法绳绑住无地行动
SHOCK:被电击昏无法动弹
PANIC:成为混乱状态,无法按命令来行动
HAPPY:成为混乱加快乐的状态,无法按命令来行动,一直沉弱在快乐的梦中
CLOSE:因为嘴被封走来而无法使用魔法
POISON:成为中毒状态,行走和战斗时会一直减少体力
FLY:因为中诅咒而变成苍蝇,成为苍蝇后的各种能力大幅降低
CURSE:成为中诅咒的状态在战斗或行走时会一直减少体力
CHARM:中了媚术后便会无法行动
UNDEAK:在死后因为怨念太深而成一为具没有灵魂的行尸走肉,成为僵尸后无法依照命令来行动
BAT:因为中了吸血鬼的诅咒而成为蝙蝠

主角和同伴能力表说明

关于装备方面的介绍

けん:剑
ガン:枪
ま:子弹
ヘッド:头盔
ボディ:盔甲
アーム:手套
レッグ:鞋子
アイテム:道具栏的所有道具表示
さちようひん:显示所有过关重要宝物的宝物栏
ほうせさ:显示所有宝石和拥有的数量
CHANGE:改变我方全员的前后队形

基本能力介绍

ちから:强度
ちえ:智慧
まうよく:魔力
いうよく:体力
はや　:敏捷度
うん:运气
各项能力介绍
うげさ:剑或枪的攻击力
めいちゆう:剑或枪的命中率

ぼうぎょ:防御力

かいひ:回避率

まほうりょく:使用魔法时的威力

まほうこうか:使用魔法时的效果

怪物同伴能力表说明

在画面最左上方的日文就是怪物同伴的种族,而种族的右边为怪物同伴的名字

在画面最右上方的是怪物同伴的立场和属性,立场/代表的属性,立场可以分为光明LIGHT,中立NEUTRAL,黑暗DARK,而代表的属性有善LAW,中立NEUTRAL,恶CHAOS,主角只要依自己的属性和怪物同伴一对照后便可以知道这怪物同伴是不是能加入主角的冒险行列

HP:体力

LV:等级

MP:魔力

CP:怪物对于粮食的消费量

战斗画面说明

正中央最上方的人物是敌人的数量和状态,敌人最多可以出现二种,有可能在这画面的敌人死亡后立刻再出现新的敌人

在画面日文讯息的上方是战斗时的指令栏

在画面正中央的日文讯息是战斗的时的状况表示

敌人状态介绍

体力充分又是正常状态

无法行动的状态

体力只剩下四分之一

正在睡觉

魔法被封住无法使用

中了吸血鬼的诅咒而变成蝙蝠

变成石头或冰块,身体无法动弹

正在混乱或快乐中

中了毒的状态

中了诅咒的状态

受到诅咒而变成苍蝇后会使各种

能力大幅下降

因为死后怀有怨念而成为僵尸的状态

战斗指令介绍

FIGHT:展开战斗
ESCAPE:逃走
TALK:和怪物交谈或交易,如交易成功后可以使怪物成为同伴
AUTO:使用全自动攻击
GUN:使用枪攻击敌人
COMP:使用电脑程式的各项功能
ナカマをよふ:叫出加入主角的怪物
デビルアナライズ:观看以前杀死过怪物的各项能力资料
ITEM:使用道具
DEFEND:防御
MAGIC:使用魔法
ATTACK:攻击敌人
EXTRA:使用怪物的特殊攻击
RETURN:让怪物回到电脑中

须知介绍

1:在将敌人都杀死后战斗便结束,在战斗结束后可以得到金钱和粮食宝物道具等

2:有时候一场战争并不能将敌人的战斗队伍完全摧毁,因为敌人的战斗队伍相当庞大因此需要打好几场战争才能结束战斗,轩此遇到一场战争不能解决时便连续再打第二场战争第三场战争

3:战斗队伍的前后顺序非常重要,一个队伍中越靠右上方的是防御力和体力高的角色,而中间的是敏捷高的角色,最后面是摆会使用魔法而防御力低的角色,最好的阵形是怪物排前面[右上方]人[主角,同伴]排最后面[最左下方]

4:属性有分善,中立,恶,通常以中立最好,中立可以操纵属性善和恶的怪物同伴,当然中立的同伴也可以操纵,中立的怪物不管是什么属性的主角都可以操纵,属性善和恶的主角可以操纵和自己同样属性的怪物,属性的观看法要在平常的 2D 画面时观看,在画面上的人物摆动如以顺时针来旋转是善属性,相反的逆时针旋转是恶属性,而左右来回重复的摆动是中立属性,而属性的决定和你所杀的怪物有关,如你所有属性的怪物都杀即为中立属性,如你只杀善属性的怪物即为恶属性,相反的杀恶属性的怪物即为善属性,而这三个属性都会使过关的剧情变得不一样

和怪物交易技术介绍

ゆうこうて　:以友善的态度来和怪物沟通
いあつてさ:以凶狠的态度来欺压怪物

それだけのことはする:可以这样做
そうはならない:不能这样做
おだてる:对怪物拍马屁
なのる:要问怪物的名字之前先报自己的姓名,或许你的大名会使他立刻屈服或 跑
ナカマにする:要怪物成为同伴
かわ:向怪物勒索金钱
マダネタイト:向怪物勒索粮食
おつぱらう:赶走怪物
むしする:不理会怪物的行动
おどす:威力怪物
いかくする:恐 怪物
ばかにする:将怪物当成白痴
シヨーク:开怪物玩笑
あさらめる:放弃和怪物交易
セつとくする:一直不死心继续说服怪物改变想法
なだめる:一直哄怪物
わらいかえす:当怪物在傻笑时也回摆笑脸给怪物看
わらうのをせめ せる:收起笑脸
かまえる:摆一个很酷的姿势给怪物看
くいぜんとする:不被怪物的怪 行动 到继续保持冷静来和怪物沟通
ちようせんとする:接受怪物所下的挑战
らにわらう:摆笑脸
あいそわらい:以亲切的态度和笑容来和怪物交易
たじそぐふりをする:保持防御的架势,来随时应付怪物的偷袭
つさこめる:苦口婆心的挽留怪物,不要让怪物离开
ほつとく:专心和怪物交涉
ちかずく:抱著友善或是欺压的态度来接近怪物
にらむ:对怪物微笑使怪物接近

怪物合体技术解说

只要拥有二个以上的怪物同伴后便可在邪教之馆怪物合体可以将二个或三个怪物在邪教之馆进行合体,在邪教之馆合体出来的怪物有分善,中立,恶这三种属性,主角的属性若是恶属性就不能操纵善属性的怪物,而善属性的主角也同样不能操纵恶属性的怪物,中立属性的主角可以操纵所有怪物,以精灵和圣教教徒和魔教教徒最好合体,而且合体出来的怪物都很强!以下是合体怪物时的观看结果当在选择第一个怪物同伴时 按住摇杆手把的L钮后再按A钮之后便可以预先看到可以合体出来的怪物同伴种族,而按住R钮之后再按A钮可预先看到可以合体出来的怪物同伴名字,如果以此秘技使用后没有显示出可以合体出的怪物同瘵的种族或名了即是现在无法合体出来的怪物同伴[也就是还没有过这个不能合出来

的怪物所把守的关卡,因此这怪物无法成为同伴!也就不会显示出来]

种族分类[含日文翻译]

神族:魔神マジン,女神メガミ,神魔シンレイ,天津神アマツカミ

鬼神族:破坏神ハカイシン,地母神ジボシン邪神ジヤシンン神将シンシヨウ,国津神クニツカミ

魔族:魔王マオウ,夜魔ヤマ,妖精ヨウヤイ,妖魔ミウマ

飞天:天使テンシ,堕天使ダテンシ,大天使ダイテンシ

龙族:龙神リユウシン,龙王リユウオウ,邪龙ジヤリユウ

神族	神灵,魔神,女神,天津神
鬼神族	破坏神,地母神,邪神,神将,国津神
魔族	魔王,妖魔,夜魔,妖精
飞天	大天使,天使,堕天使
龙族	龙神,龙王,邪龙
岛族	灵岛,妖岛,凶岛
犬族	神犬,圣犬,魔犬,妖犬
鬼族	鬼女,妖鬼,地灵,邪鬼
精灵	精灵
树灵	妖树
邪灵	幽鬼,恶灵,尸鬼
外道	外道,テモノイド
人	メシアン,ガイアーズ
マシン	マシンウイルス　ワクチン

鸟族:灵鸟レイチヨウ,妖鸟ヨウチヨウ,凶鸟キヨウチヨウ

犬族:神犬シンジユウ,圣犬ヤイジユウ,魔犬マジユウ,妖犬ヨウジユウ

鬼族:鬼女キジヨ,妖鬼ヨウキ,地灵チレイ,邪鬼ジヤキ

精灵:精灵ヤイレイ

树灵:妖树ヨウジユ

邪灵:幽鬼ユウキ,恶灵アクリヨウ,尸鬼シキ

外道:外道ゲドウ,[魔族]デモノイド

人:[圣教教徒]メシアン,[魔教教徒]ガイアーズ

机器人:(病毒)ウイルス,(机器人)マシン,(战斗机器)ワクチン

魔人族:(魔人)マジン?????

强力武器合体介绍

一把剑和怪物同伴合体介绍

れんさけん冷气剑和等级 15 的灵鸟族怪物同伴合体后会合出　ざつねまる灵狐剑

ざつねまる灵狐剑和任何一种妖犬族怪物同伴合体后会合出ふうじんのけん风神剑

じつねまる灵狐剑和任何一种邪鬼族怪物同伴合体后会合れんさのけん冷气剑

れんさのけん冷气剑和任何一种邪鬼族怪物同伴合体后会合出くちにわのつるざ冷血剑

らいじんのけん雷神剑和任何一种妖犬族怪物同伴合体后会合出ふうじんのけん风神剑

ふうじんけん风神剑和任何一种妖犬族怪物同伴合体后会合出ふうじんけん雷神剑

ふうじんけん风神剑和任何一种邪鬼族怪物同伴合体后会合出强化剑シルブレード

らいじつのけん雷神剑和等级 41 的灵鸟族怪和同伴合体后会合出めいとうこてつ名刀小铁

めいとうこてつ名刀小铁和任何一种邪鬼族怪物同伴合体后会合出びぜんお　ふね必杀刀

めいとうこてつ名刀小铁和等级 35 的国津神族怪物同伴合体后会合出むそうま　むね无想村正刀

むそうま　むね无想村正刀和任何一种邪鬼族怪物同伴合体后会合出ようとうむらま　妖刀村正

むそうま　むね无想村正刀和等级 54 的天津神族怪物同伴合体后会合出けんうんまる剑魂丸[剑魂丸是合体武器中最强的!]

二把剑和怪物同伴合体介绍

ふうじんのけん风神剑和ういじんのけん雷神剑和等级 41 的神犬族怪物同伴或和等级 45 的神犬族怪物同伴合体后会合出むそうま　むね无想村正刀

ふうじんのけん风神剑和ようとうむらま　妖刀村正和等级 55 的魔神族怪物同伴合体后会合出よそとうニヒル吸血妖刀

らいじんのけん雷神剑和びぜんお　ふね必杀刀和等级 45 的女神族怪物同伴合体后会合出ようとうニヒル吸血妖刀

ふうじんのけん风神剑和びぜんお　ふね必杀刀和等级 55 的女神族怪物同伴合体后会合出けんうんまる剑魂丸[剑魂丸是合体武器中最强的!]

剑和剑合体介绍

びぜんお　ふね必杀刀和ふうじんのけん风神剑或らいじんのけん雷神剑会合出ようとむらま　妖刀村正

各地的设施介绍

终端电脑或石柱：在此可以传送到以前去过的地方，也可以在北记录游戏记录档案，在魔界以后有些石柱无法使用传送功能，只能使用记录功能

圣教教会：在此可以回复体力和各种不良状态，在一进到此地后只要不是善属性就先要捐钱，只要在此多捐一些钱就可以成为善属性，在此也可以买到许多强力的道具，圣教的认别樗是十字架和十字圣旗，如果不是善属性的主角可是无法进来的，由于是善属性的圣教教会因此收费低廉，可以在此买到一些道具

中立者回复站：在此可以回复体力和各种不良状态，此处欢迎各种属性的主角来此回复，但是收费不低哦！中立者回复站有一个身穿太极服的老公公，可以在此买到一些道具

幻想制造所：在此可以进入各种等级的幻想空间中去杀怪物升级，在此处的等级共可公为四级而最高等级是第四级，在最高等级的幻想空间探险时经常会见到博士，博士每次都会加强主角随身携带的手提电脑各若功能，因此一到幻想制造所后便要先进入最高等级的幻想空间中去碰碰运气看看能不能见到博士

鉴定屋：在此可以将所有道具和装备的各种功能加以详细解说其功能和特殊效用

占卜屋：在此可以花一百元的便宜代价来打听下有关于下一个事件的提示，地上界的占卜师只能占卜地上界的事，魔界的占卜师只能占卜魔界的事，以此类推

酒吧：在此可以点饮料来加强各咱能力，重点是可以在此和酒客询问各种情报，但是饮料的价钱相当高，饮料可以加强各种基本能力为一点五倍！

舞厅：在此可以打听许多情报，也可以在此使用 DJ 的选曲功能来欣赏各种美妙的曲子，也可以在满月时参加某地舞听的比舞大赛

赌场：在此可以赌博，玩各种赌博机台，可用赌场的代币来换取各种强力的道具或装备

魔教教会：在此可以回复体力和各种不良状态，在一进到此地后只要不是恶属性就先要捐钱，只要在此多捐一些钱就可以成为恶属性，在此也可以买到许多强力的道具，魔教的鉴别樗是有许多恶魔像，如果属性不合也是可以进来回复，只要缴一千元的魔油钱即可，这就是有钱能使鬼推磨！

武器店：防具店：在此可以买到武器和防具，有些武器店只卖枪之类的武器和枪所要的子弹

药店：在此可以买到许多强力的回复道具

邪教之馆：在此可以合体怪物和武器

交换商店：在此可以用各种宝石来交换精灵或强力道具

道具店：在此可以买许多道具和卖掉东西

善，中立，恶属性的因复泉：善属性的回复泉泉水颜色是蓝色的，中立属性的回复泉泉水颜色是绿色的，恶属性的回复泉泉水颜色是红色的，只要是属性不合就无法进去回复泉来回复各种不良状态，但是不论是那一个属性的回复泉都有可爱的美女小兔相伴。

邪教之馆 JAKYOU

アクマX2がつたい：合体二个怪物同伴为一个新进化的怪物同伴

アクマX3がつたい：合体三个怪物同伴为一个新进化的怪物同伴

けんX2がつたい:将二把剑一起合体来合出更强力的剑
けんX2・がつたい:将特定的怪物同伴一与二把剑合体成为更强力的剑
けん・アクマがつたい:将一把剑和一个怪物同伴合体来合出更强的剑
スタイタスを　みる:观看我方全员的能力表
みとに　でる:离开
善,中立,恶属性的回复泉　KAIFUKU
HP・MPかいふく:回复体力和魔力
スタイタスちりよう:治疗各种诅咒和各种死亡以外的所有不良状态
ふつかつ:可以复活死去的同伴
のそいを　とく:可以解除诅咒状态
アイテムを　かう:可以购买回复类的道具,等要购买回复类的道具时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定
スタイタスを　みる:观看我方全员的能力表
そとにでる:离开
道具店 JUNKS
かう:购买道具,要购道具时要先选好像后再按十字方向钮的右钮来决定
うる:卖东西
そうびする:装备各种装备物品
せつめい:说明此处商品的功能效用
スタイタスを　みる:观看我方全员的能力表
みせを　でる:离开商店
圣教教会 MESIA
HP・MPかいふく:回复体力和魔力
スタイタスちりよう:治疗诅咒以外在所有不良状态
ふつかつ:可以复活死去的同伴
のそいを　とく:可以解除诅咒状态
アイテムを　かう:可以购买回复类的道具的等要购买回复类的道具时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定
スタイタスを　みる:观看我方全员的能力表
そとにでる:离开
终端电脑,石柱 TERMINAL
てんそう:传送到以前去过的地方
さろく:可以记录游戏记录档案
そとに　でる:离开
防具店 ARMORS
かう:购买防具要购买防具时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定
うる:卖东西要卖道具时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定
そうび　する:可以在此装备东西
スタイタスを　みる:观看欠方全员的能力表

せつめい:说明此处商品的功能效用

みせを　でる:离开商店

武器店 WEAPONS

かう:购买武器,要购买武器时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定

うる:卖东西要卖道具时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定

そうび　する:可以在此装备各种装备物品

せつめい:说明此处商品的功能效用

スタイタスを　みる:观看我方全员的能力表

みせを　でる:离开商店

魔教教会GAIA

HP・MPかいふく:回复体力和魔力

スタイタスちりよう:治疗各种诅咒和各种死亡以外的所有不良状态

ふつかつ:要以复活去的同伴

のろいを　とく:可以解除诅咒状态

アイテムを　かう可以购买回复类的道具等要购买道具时要行选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定

スタイタスを　みる:观看我方全员的能力表

そとにでる:离开

HP・MPかいふく:回复体力和魔力

スタイタスちりよう:治疗诅咒以外的所有不良状态

ふつかつ:可以复活死去的同伴

のろいを　とく:可以解除诅咒状态

アイテムを　かう:可以购买回复类的道具等

スタイタスを みる:观看我方全员的能力表

酒吧　BAB

けをのむ:喝酒或一些饮料,可以加强基本能力一点五倍,要喝酒或饮料要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定

そとにでる:离开

喝酒或饮料时要先选好对像后再用十字方向钮的右钮来决定

はなしをさく:打听情报

みせを でる:离开酒吧

占卜店　FORTUNES

YES:决定要花一百元的代价来占卜

NO:不要占卜

赌场:CASINO,KENO,B&S,CASHIER,SLOT[以上是各种赌博游戏的名字]

せつめい:说明代币的效用

コインとこうかん:以钱来换取赌场代币,以十元可以换取赌场代币一代

アイテムとこうかん:以赌场代币来换取强力的道具

みせをでる:离开

ゲームスタート:开始玩游戏
アドバイスをさく:听到赌博游戏的规则
そとにでる:离开
猜到有奖店　CB
ゲームスタート;开始玩游戏
アドバイスをさく:听取猜迷游戏的规则
そとにでる:离开
交换店　RAG·S
アイテムと　こうかん:以宝石来交换道具
ヤイレイと　こうかん:以宝石来交换精灵,
みせを　でる:离开商店
幻想制造所 VIRTUALSウアーチヤル·バトル:进入幻想空间中
レベル　1:进入等级 1 的幻想空间
レベル　2:进入等级 2 的幻想空间
レベル　3:进入等级 3 的幻想空间
レベル　4:进入等级 4 的幻想空间
まえにもどる:不进入幻想空间
せつめい:说明幻想制造所的功能
そとにでる:离开
药店 DRUG
かう:购买回复类道具,要购买时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定
うる:卖东西要卖道具时要先选好对像后再按十字方向钮的右钮来决定
そうび　する:可以在此装备各种装备物品
せつめい:说明此处商品的功能效用
スタイタスを　みる:观看我方全员的能力表
みせを　でる:离开商店
所有道具介绍
アムレット:防御衣可使我方人员不被使用这宝物的楼层时的陷井所伤
コアシールド:防循盾可使我方全体人员不被陷井所伤
ふうまのすず:封魔铃　使比主角等级低的怪物不会出现
あしゆらのて:阿修罗之手可以让恶属性的主角一行人回复体力和死亡和濒死以外的任何状态,如善和中立属性的人使用后体力会减少
あみだじゆず:佛珠它可以防止敌人吸等级的特殊攻击一次,主角必须是恶属性才有效
アデラオストーン:火炎石可以产生大火来命名敌人置身火海之中
エンゼルヘアー:光明护符可以使善属性的主角一行人回复体力和死亡濒死以外的任何状态,其它属性的人使用后体力会减少
じごくだま:地狱珠可以使敌人消失
せがさまい:饿鬼米可以使不死系的敌人受重伤
たまがえり:圣灵符可以使不死系的敌人一队都受到光明的照射而使身体著火并受到

极大的伤害

タリスマン:替身人偶可以防止敌人的诅咒攻击一次

チヤーム:迷惑石可以使敌人被迷惑

どくや:吹箭可以使敌人中毒

どくやくびん:毒吹箭可以使敌人中剧毒

ドラゴンATM:重击弹可以使敌人的身体整个粉碎

はまや:破魔箭可以使敌人的身体被无数个陨石打伤

せいどうのはこ:青铜箱可以召唤杀死过的怪物[在怪物资料中有记录怪物资料的怪物便能叫出来]

ハンドダレネード:重击火弹可以使敌人中了之后身体组织由内部开始崩坏至外表完全毁灭

ペンタグラム:反射板可以使敌人的魔法反弹回去,但是只有一次效用

マハジオストーン:雷击石可以使敌人中了天上的大雷

マハセブフストーン:冷冻石可以使敌人中了之扣身体整个变成冰块因而造成很大的伤害

マハラギストーン:地狱石可以使敌人中了之后被地狱之火永久燃烧至死

め　んいふ:神圣标志可以使属性善的敌人退避三舍

えんまくだん:脱出弹可以使我方人中在3D迷宫画面使用后离开迷宫回到外面的2D画面

かえんびん:火炎瓶可以在丢到敌人身上后著火使敌人受伤

こどく　ら:　毒　可以使敌人中了之后立即死亡

ジオンガストーン:爆雷石可以使敌人中了之后全身化为焦碳

うんのこう:运气香可以增加一人的运气最大值一点体力并且完全回复

さずくすり:伤药可以回复一人的体力一些

さんたん:金丹可以使濒死状态的人回复为正常状态后体力并回复为八分之一,但是常常会失败

ソーマ:圣泉水可以回复一人的体力和魔力为全满,也可以使死亡以外在所有状态回复

たいりよくのこう:体力香可以使一人的体力最大值加一点,体力并全回复

ちえのこう:智慧香可以使一人的智力最大值加一点,体力并完全回复

つよ　のこう:强力香可以使一人的强度最大值中一点体力也全回复

ひこうばり:咒杀符可以使很多敌人死于非命立即死亡

デイストーン:破化石可以使一人由石化状态回复成正常状态

デイスパライズ:刺激针可以使一人由麻痹状态回复成正常状态

デイスポイズン:解毒药可以使一解一人的中毒状态

はよらいぞう:如来像可使持有者在死亡后立刻复活,体力并立刻回复为全满的一半,主角必须是恶属性才有效

はんごんこう:还魂香可以使一人复活体力并因复为全满的八分之一,也可以使濒死状态回复成正常状态

おみくじ:神秘石使用后不知会发生什么事

ロザリオ:神圣十字架可以使一人在死亡时立刻复活体力并回复为全满的八分之一,也可以防止敌人吸待级特殊攻击一次,也可以对不死系的敌人使用使敌人的身体在被圣光照射后受到圣光的净化而受到无比的重伤,是善属性的人必备的物品,当然这也只有善属性的人才能用

ヒランヤ:净化圣水可以使一人回复体力和魔力数次

ぼうざよく:回复玉可以使一人的体力完全回复

ませさ:魔石可以回复一人的体力很多体力

マッスルドリンコ:恶魔石可以回复一人的体力相当多

まほうびん:魔法瓶可以回复我方全员的体力

まほうのこう:大力魔法香可以使一人的体力完全回复交加强一些能力

各个圣宝石介绍

アメジスト:紫石英

アタアマリン:海蓝宝石

エメラルド:翡翠

オパール:蛋白石

ガーネット: 榴石

サファアイア:蓝宝石

ダイアモンド:钻石

ターコイズ:土耳其石

トパーズ:黄玉

パール:珍珠

ルビー:红宝石

オニキス:玛瑙

怪物同伴所有特殊攻击介绍

フアイアブレス:喷火攻击可以使敌人受到五至八次的伤害,消耗 MP8

フアイアボール:火球攻击可以使敌人受到一至三次的伤害,消耗 MP5

アイスブレス:吹雪攻击可以使敌人受到三至六次的伤害,消耗 MP8

でんげさ:电击攻声明查以使敌人受到一至三次的伤害,消耗 MP6

どくガスブレス:瓦斯攻击可以使敌人受到二至四次的伤害并中毒,消耗 MP7

はばたさ:喷火攻击可以使敌人全员受到伤害,是一个功用神秘的特殊攻击,消耗 HP84

しあわせのうた:幸福之歌可以使敌人全员受到伤害,并身在快乐这中无法专心战斗,消耗 MP4

こもりうた:摇篮歌可以使敌人全员受到伤害,并沉睡,消耗 MP6

フオツグベレス:幻影雾可以使敌人全员受伤害后命中率下降消耗 MP4

プトラアイ:魔眼攻击可以使敌人受到伤害而变成石头,消耗MP4
しへのみち:死亡之路攻击可以使敌人受到伤害后魂归西天,消耗MP8
ブラッドスチール:黑暗魔咒攻击可以使敌人受到伤害后被诅咒,消耗MP8
バエルののろい:魔王诅咒攻击可以使敌人受到伤害后变成苍蝇无法战斗,消耗MP8
あくまのキス:有分男用和女用二种,恶魔之吻可以吸取敌人的等级的一级,消耗MP4
デビルスマイル:精力之吻可以使敌人受到伤害后待级被吸取一级,消耗MP8
パニックボイス:混乱攻击可以使敌人全员受到的伤害后混乱,消耗MP2
バインドボイス:魔绳攻学可以使敌人全员受到伤害动弹不得,消耗MP8
セクツーダンス:这个媚惑之舞攻击可以敌人全员受到伤害后无法专心战斗,消耗MP6
ハッピーステップ:快乐攻击可以使敌人全员受到伤害后因身处快乐之中无法专心战斗,消耗MP4
デッスタッチ:死亡接角攻击可以使敌人受到伤害后体力被吸取,消耗MP4
かみつさ:嘴咬攻击可以使敌人受到一点伤害,消耗MP0
どくかみつさ:毒咬攻击可以使敌人受到伤害后中毒,消耗MP0
まひかみつさ:麻痹咬攻击可以使敌人受到伤害后被麻痹,消耗MP0
ひつ　つ:必杀攻击可以使敌人受到很大的伤害,消耗MP0
テール:神秘攻击可以使敌人全员受到伤害,功用不明消耗MP0
かいしん:会心攻击可以使敌人受到极大的伤害,消耗MP0
どくばり:毒牙攻击可以使敌人受到伤害后中毒,消耗MP0
まひばり:麻痹牙攻击可以使敌人受到三次伤害后麻痹,消耗MP0
つくもばり:暴牙攻击可以使敌人受到三至五次的伤害,消耗MP0
まずのかべ:水壁可以使敌人的火系魔法无效,消耗MP4
ほのおのかべ:火壁可以使敌人的水系魔法无效,消耗MP4
パラライアイ:恐布之眼可以使敌人受到伤害后成为麻痹状态,消耗MP2
せさかかまつさ:石化咬攻击可以使敌人受到伤害后变成石头,消耗MP0
みわくかみつさ:媚惑咬攻击可以使敌人受到伤害后无法专心战斗,消耗MP0
たいあたり:力量攻击可以使敌人受到很大的伤害,消耗MP0
まさつさ:这个龙卷攻击可以使敌人受到后成为麻痹状态,消耗MP0
あばれまわり:这个乱打攻击可以使敌人全员受到大伤害,消耗MP0
おしつぶし:;这个奇异攻击可以使敌人受到大伤害,功用不明,消耗MP0
ひつかさ:飞降攻击可以敌人受到二次伤害,消耗MP0
どくひつかさ:毒攻击可以使敌人受到二次伤害,消耗MP0
まひひつかさ:麻痹攻击可以使敌人受到二次伤害,消耗MP0

所有魔法完全介绍

攻击魔法系

アギ:向敌人一人发射小火球,对冰系敌人很有效,消耗MP3

アギラオ:发射大火球使敌人一人著火,对冰系敌人很有效,消耗 MP7

マハラギ:使同一种敌人均身陷火海中,对冰系敌人很有效,消耗 MP5

マハラギオン:使同一种敌人均被炎浆所烧伤,对冰系敌人很有效,消耗 MP9

メギド:陨石攻击可以使敌人全员受到极大伤害,消耗 MP15

メギドラオ:流星爆陨攻击可以使敌人全员受到超极大的严重伤害,消耗 MP30

ジオ:由天上发出小雷弹使敌人一人被雷弹所伤,对机器人和水系敌人很有效,消耗 MP4

ジオンガ:由天上发出大雷使敌人一人被电伤,对机器人和水系敌人很有效,消耗 MP9

マハジオ:以天雷来使同一种类的敌人全部受务,对机器人和水系敌人很有效,消耗 MP7

マハジオンガ使用翔魔天雷来使同一种类的敌人全部受伤,对于机器人和水系敌人很有效,消耗 MP12

ザ:使用充击流来将敌人一人找爆,对于所有生物系敌人都非常有效,MP 消耗 2

ザンマ:使用真空力量所变成的充击波来将敌人一人打个粉碎,对于所有生物系敌人都很有效消耗 MP5

マハザン:以真空的力量化成充击波来切裂同一种类敌人全部,对于所有生物系敌人都很有效消耗 MP4

マハザンマ:以真空的力量造成充击弹来将同一种类全部打爆,对于所有生物系敌人都很有效,消耗 MP7

ブフ:使用冷气来攻击敌人一人,对于火系敌人很有效,消耗 MP3

ブフーラ:使用冷气造成的冰块来攻击敌人一人,对于火系敌人很有效,消耗 MP8

マハーブフ:使用狂风暴雪来攻击同一种类敌人全部,对于火系敌人很效,消耗 MP6

マハブフーラ:使用大风雪来打伤同一种类敌人全部,对于火系敌人很有效,消耗 MP11

ハンマ:使用圣水来将不死生物系僵尸之类的敌人一人溶化,对于不死生物系敌人很有效,消耗 MP5

マハンマ:使用圣水水来弃散不死生物敌人全部,对于不死生物系敌人很有效,消耗 MP10

ムド:使敌人一人中毒身亡,对于生物系敌人都很有效,消耗 MP3

ムドオン:使同一种类敌人全部中毒身亡,对于生物系敌人都很有效,消耗 MP9

テンタラフー:破坏敌人的神经系统使敌人受伤和混乱,对于生物系敌人都很有效,消耗 MP14

リムドーラ:使用强大的破坏攻击来攻击所有敌人,消耗 MP8

回复魔法系

デイア:回复体力二十左右,消耗 MP2

デイアラマ:回复体力一百左右,消耗 MP4

デイアラハン:回复体力二百左右,消耗 MP8

メデイア:使我方全员的体力回复一百左右,消耗 MP6

メデイアラハン:使我方全员的体力回复二百左右,消耗 MP14

サマリカーム:使人复活,体力完全回复,但是有时会复活失败,消耗 MP24

リカームドラ:牺牲施法者自己一人的生命来使我方全员的体力魔力完全回复,消耗 MP8

マカトラ:将施法者自己的 MP10 给我方人员,消耗 MP10

パトラ:回复我方一人,死亡,濒死,毒,麻痹,石化以外的不良状态,消耗 MP2

ペンパトラ:回复我方一人,死亡,濒死,毒,麻痹,石化以外的不良状态,消耗 MP4

ポズムデイ:解我方一人的毒,消耗 MP4

パララデイ:解我方一人的麻痹,消耗 MP6

ペトラデイ:使我方一人由石头,回复成正常状态,消耗 MP10

リカーム:使我方一人由濒死状态回复成正常状态,体力回复全满时的八分之一,消耗 MP12

补助魔法系

タルンダ:使敌人的攻击力大幅下降,消耗 MP4

シバブーヒ:使敌人被魔法绳绑住无法动弹,消耗 MP3

ブリンパ:使敌人混乱,消耗 MP2

ハピルマ:使敌人身在快乐之中战斗不专心,消耗 MP2

マリンカリン:使敌人被迷惑无法战斗,消耗 MP6

マカトランタ:吸取敌人的 MP,消耗 MP2

スクンダ:使敌人的攻击命中率下降,消耗 MP2

ラクンダ:使敌人的防御力下降,消耗 MP4

マカジヤマ:使敌人无法使用魔法,消耗 MP4

ドルミナー:使敌人沉睡无法行动,消耗 MP3

防御系魔法

タルカジヤ:加强我方一人的攻击力,消耗 MP4

ラクカジヤ:加强我方一人的防御力,消耗 MP4

スクカジヤ:加强我方一人的攻击命中率,消耗 MP2

マカカジヤ:加强我方一人的魔法防御力,消耗 MP4

テトラジヤ:除了不能防止敌人吸取等级的特殊攻击之外,敌人所使用的其它特殊攻击都能防止,消耗 MP5

マカラカーン:使敌人的所有攻击都无效并且全部反弹回敌人那,消耗 MP5

特殊系魔法

マツパ:在 3D 迷宫画面时使用后可以观看到付近的地图,但是在没有月亮时就不能使用,消耗 MP2

トラエスト:可以在 3D 迷宫画面时使用后可以逃出迷宫回到迷宫外面的 2D 画面,消耗 MP6

トラポート:可以在 3D 迷宫画面时使用来跳回最后使用记录指令的传送点,消耗 MP6

トラフーリ:使用后可以一定可以逃出战斗画面,消耗 MP2

エストマ:使用后比主角等级低的怪物都不会出现,效用在使用法术的此地有效,若到了下一个地区便要再使用这个法术后怪物才不会出来,消耗 MP6

サバトマ:可以不用花钱就将怪物同伴叫出来,消耗 MP8

完全攻略

序幕一似会相识

主角每天一大早起来要开始做的事便是进入幻想空间中去练习格门技,担是今天是他一生中最重要的日子!在今天早上十点他要和另一位格门优胜者来争夺优胜,只要胜利后不但可以成为格门霸王还可以进入圣教中心,他也不知道为何对于进入圣教中心会很兴奋,决之住在他们这一区拜拉的人都对于进入圣教中心会感到特别高兴……这一天他和往常一样在格门教练的幻想空间中杀怪物来加强格门技巧,只要选进入幻想空间这指令トレーニング后便可进入幻想空间。[要在幻想空间中升一级后杀头目尸鬼才能过关]主角再杀死尸鬼后便完成练习,主角名叫霍克,他自小就被教练冈本收养,教练就如同他的再生父母!他为了报答教练的养育之恩因此一直努力练习来加强自己格门技巧!现在主角为了消除自己在格斗大赛前的紧张情绪因此便到街上到处去闲逛,教练在主角临走前给他二百元出去花用,主角在路上闲逛时偶来到一个小房间,在这个小房间中有一个人告诉主角有人在寻找他的事,在这个人就出寻找主角人的特徵是一个体格很壮,头发短短的青年之后主角便想韦他好像在以前有见过这个人,这个人有名字好像是叫作汉华[此时便可以让玩者自己取登场重要人物的名字,名字不能乱取只取一二个字或是取重覆]于是主角便询问寻找他人的名字,那人便说对!没错他是叫作汉华!主角知道汉华在找他之后便一直想著好像以前有在那里有见过这个人,但是又一直想不起来,于是他走著走著又业到街上的占卜屋,在占卜屋前又被女占卜师叫进去,女占卜师对主角说好可以免费为主角占卜他的运势,于是她透视一下主角的心后便对主角说有一位美丽少女一直留在主角有心中,可能是主角对这位少女太过于思念的关系以致于主角的心中一直存有少女的影像,于是占卜师对主角说这位美丽少女的名字叫什么呢?可以帮你们算一下缘份,但是你先要告诉我她的名字才行,[此时便可以让玩者自己取登场重要人物的名字,名字不能乱取只一二个字或是取重要]主角不加思索便说这少女叫作明美,主角在不加思索便说口说出这少女的名字,但是令他最感到惊讶的事是他向来和女人是没缘的……为什么这位少女会存他的心中呢?

神秘的老人

主角边走边想著这一连串古怪的事,他一个人独自走著走著便,在此主角便来选择最高难度的幻想空间进去,在幻想空间中他看到一个乘坐轮椅的老人一直往左方去,主角常见得很好奇便一直追过去,在角落时便和这名乘坐轮椅的老人会面了这个老人是一个研究电脑的博士,他因为主角要去参加格斗总决赛而将这套恶魔召唤程式交给他,博士名吊史蒂芬他擅长各种电脑程式这次他就是用他擅长的电脑程式来关进幻想制造所的程式中,而主角所见到的只是他的影像而已,他本人正在很远的地方使用这个程式,恶魔召唤程式可以和见到的怪物交易使怪物成为同伴。

大家对圣教中心的崇憬

主角接下来便离开街上前往西北方的比赛场地，在进入场地后主角先在场地外面观看历代十二位格斗冠军的右像，这些石像看起来几乎都很凶恶，主角看起来都不觉得他们能当一个令人崇敬的对像，但是其中有一个人令主角感觉到他有一种令人追求响往的物质！这人就是真女神转生1的主角，在不知不觉中已经到了要比赛的时间了，在比赛时合和格斗比赛另一个地区的优胜者比赛主角在比赛时并没有将全副精神集中在比赛上，他一看到这个优胜者后他便想到以前有一个人的体格和他很像就连固执的个性都和主角一样，主角在想著这个人的名字[此时便可以让玩者自已取登场重要人物的名字，名字不能乱取只取一二个字或是取重覆]

主角在想著想著便想起这人名叫虎啸，就在主角想著事情的时后对手已经向他攻过来了！但是他越是不专心去应战越是一直回想以前发生的种种怪事越能感到他的体内有无限有力量勇出，于地他以几拳便将另一个优胜者打败，这个优胜者在战败扣口中还念念有词的说著还差一步就可以进去圣教中心了……主角此时心中一直想著为什么家一直想要进入圣教中心呢？

似会相识的少女明美

大家想进圣教中心，主角也想要进去圣教中心一探究竟！主角在接下来便衣锦还乡回到教练的地方，就在主角和冈本教练一起盛大庆祝时从圣教中心来一名作明美的美丽少女，这个蝗美不就是女占卜师所说主角心中一直思念的少女吗？明美说她从圣教中心出来是为了追捕二个人，这二个人一个名叫花田，另一个人名叫目加田，这二个人是圣教中心半所前爆发事件的罪魁祸首！圣教中心中爆发后有一个人失踪，这个人对圣教中心而言是一个很重要的人！明美因为主角是格斗冠军因此必然不简单，够格当她寻找这二个人的助手，说完后她便成为同伴，此时从此处的管制中心来了一位使者，这个使者邀请主角到管制中心去办理一些进入圣教中心的手续，首先离开此处到外面去，在外面走东北方由底下穿过天桥便可以到达管制中心，在管制中心主角见到领导者玛塔女士，她说主角已经准备她要进入圣教中心了吗？此时明美便说主角现在还有要事在身不能进入圣教中心，当明美对玛塔女士说明她所身负的任务之后玛塔女士便借给明美一个魔犬地狱狗的怪物同伴，接下来便到外面前往西南方的斯兰街，在到了天桥后便可一直走天桥上的路到西南方，在到了西南方后都没有看到斯兰街的影子，此时主角想起来斯兰街是有名的夜之黑暗街因此他便藉由亮光来看到斯兰街[由亮光的光亮可以看到可以进入斯蓝街的箭头，期兰街在西南方角落底部再上来一点点，进入斯兰街后便一直依照魔犬地狱狗怪物同伴的指示便可以走到，先走S方向可以很快走到底，再走W方向到底，最候再走S方向可以到角落看到门，过门之后便可以再一直走到底，到底后便可走E方向这一条路到底[中答案有方向也照常转]到底后便会看到一个往下的楼梯，由这楼梯下去后再走一会儿便见到一个中叫花田的人，这个花田原本是属于在圣教中心天空的博士，他因为对圣教不满因而研究打开魔界方法，现在他依使用能打开魔界之门的四个土偶，笑土偶，怒土偶，哭土偶，舞土偶，但是花田失败了他不但没能打开魔界之门还

召唤妖魔出来将他自己杀死，主角将妖魔出来将他自己杀死，主角将妖魔杀死后便将这些土偶捡起来带走再来便回到管制中心玛塔女士那，魔犬地狱狗便回到玛塔女士那，主角在办好手续之后便见到由圣教中心来的男子，这个人名叫汉华他由于在以前有见过主角因此便知道主角的本名叫儿明杰，[此进所取的名字是主角的名字]主角在以前便和他认识了，或许因为大爆炸的关系而忘了自己的事情，主角在听到汉华这样说一时之间感到相当糊涂……。

主角原是圣教中心的人!! 身为圣教圣骑士的几件任务

不过接下来便到圣教中心ヤンター二十一楼的司教房间，在这房间司教对主角明杰说他原本是圣教中心的市民，花田和目加田引起的大爆炸而使得主角忘掉自己的事，主角回到圣教中心后司教便要加倍来补偿主角原本失去的权利，首先给主角一个市民ID卡しみんIDカード，和封主角为圣教圣骑士，此时明美便离开了，又出现了个丽的少女，这名少女名叫乡子，她在见到主角后便说著我再也不会离开你了!这句话的含意为何，现在还不得而知!但是可以知道的是她必然和主角有很大的关系!接下来便到二十楼的酒吧去打听情报，主角在酒吧中听到这个圣教中心外面的四方通路分别是北方拜拉通路ウアルハラ，东方乐园アルカデイア，西方圣教会ホーリータウン，南方工地フアクトリー，并听到一个密码为5261，这个密码是通往禁地二十一楼之用，而和司教所给的0352密码是不同的，接下来再离开圣教中心，这个圣教中心是一个高达数百层的摩天大楼，到了外面之后便走西方的通路前往圣教会市在门前先要对门打入密码0352，后可到圣教会市TOWN，在圣教会市外面先往北方走到天桥来通到东北方，在到天桥下方后便要往天桥下方钻过去，来此之前先要补给好各种回复道具，在路上会见到有各种会使人中毒的怪鸟，到了东北方的圣教会后便会发现内部又寒冷又充满雾气，原本盛极一时的圣教会又怎么会变成这样呢?在里面到处走著走著就在一个房间中见到危害此处的魔王雪人，主角一行人要有平均等级十五级以上才能战胜雪人，在战胜雪人之后里面的雪全部不见了，于是主角便离开此处到外面西北方的圣教会街，到了街上面首先来观持西北方角落的大电视传播的新闻，新闻内容是有关一个一生辛苦工作存了一点钱的老人将他一生的积蓄全部捐给圣教会做为重见圣教会之用，接下来再走到终端电脑那来传回圣教中心，此处因为遭到怪物破坏因此要再过一段时间才会回复它的正常机能，回到圣教中心后便到司教房间去回报司教，司教正在奖励主角时由外面跑出一个圣骑士来告诉司教有关于工地见珐有怪物出没有消息，此时司教便给一个密码6191要主角前往外面南方通路工地市FACTORY，再到此处的通路底需要打入密码6191才通行，到了工地市后可以发现地上有许多白色的小格子，这个小格子在此处显得特别明显，在以后的地方也会有许多这种小格子，这种小格子都有东西，要多加注意！在工地市西南方的屋子上方有很多红色配蓝色的小格子被一个栏子围住，在此栏子中正中间可以看到有一个被像牛一样的怪物袭击的少女，将怪物打死后便可救少女一命！接下来便到西南方的屋子，由此屋子每下一楼就要再寻找出口，就这样走二趟后可以来到一个大屋子中，在这大屋中有许多黑暗地带，其中有一个全部共五格的十字黑暗地带通路会出现一个隐藏的怪物女魔人，这个女魔人和过关并没有关系只是杀死后有可能会得到强力的武器！女魔人不但不好见到他出现而且主角一行人战胜女魔人的平均等级为七十五级以上，在黑暗地带的右上方可以见到怪物魔王地魔，以主角一行人平均二十级战胜后便可解救一名工人，这名工人大概被怪物吓昏了，

已经忘了他接下来要作什么！

人间乐园？

主角再经由终端电脑的传送回到圣教中心去司教房间在此处见到汉华，汉华告诉主角通往圣地之路的密码为9103，主角再到外面走东方的通路到乐园，到底后便要以电脑来通往乐园アルカデイア，在到了圣地之后先要在此打听情报，再来便要到此处北方来穿过树林到西北方角落底的屋中可以见支捷明，此人是这个乐园的创造者，也是为称救世主的捷明！杰明请主角来只是夸耀他所创造的乐园而已！并没有其它用意！接下来到乐园西南方观看大电视，大电视的新闻内容便是说主角原本是圣教中心市民的事，在回到圣教中心后主角便看到怪物计量器中表示附近有怪物的踪影，他正觉得奇怪时汉华便出现了，他说此处出现许多怪物大举攻进来因此此地不宜久留！急忙到了司教房间后司教便说圣教中心是不怕这些怪物侵袭，还有一个冒充是圣教的救世主弥赛亚的人在拜拉市到处迷惑人心！主角要前去澄清这件事，于是主角便要先到圣教会市去西北方看大电视会得知有关冒牌救世主弥赛亚的消息，接下来再回到圣教中心北方的通路的回到拜拉市。

主角竟是救世主弥赛亚！

主角回到拜拉后先到西南方的比赛场和冒牌救世主明强决战！主角一开始都打不过明强，不过后来主角的同伴乡子为救主角的命而挨明强一刀而死，乡子在死前求主角不要杀明强，因为主角和明强二人是一体同心的？她希望主角和明强二人都活著……在主角选NO后饶过明强一命后明强便逃走了，逃走时还放狠话说以后要找主角报 回此仇！此时司教出现他对比赛场内的大家说主角正是真正正牌货真价实的救世主弥赛亚，司教刚说出这句话后主角此时便被 司教这句话给吓到！他原本只是一个无父无母而又忘掉自己生世的孤儿而已！但是在格斗比赛胜利之后便发生一连串怪事……一会是他莫名奇妙成为圣教中心的市民，而现在他又变成救世主弥赛亚！这一连串所发生的怪事真是令主角感到有如一场梦！在主角正要离开比赛场地时有一个小孩拿著一封信前来，这封信的内容是说和主角心爱的少女明美有关的消息！请主角到斯兰街的魔教教会去听取消息，主角得到目加田博士所写的信あかたのメモ。

解救身陷牢中的明美

接下来便到比赛场地外面西南方的斯兰街，在斯兰街一楼的魔教教会附近的小房间中可以由目加田博士那得到有关于明美的消息，明美由于没有向司教报告便私自离开圣教中心因此被抓起来关在圣教的强制收容所，由于在强制收容所有层层关卡，因此主角便要经由圣教中心能往拜拉市的通路那走秘道，进入通道后在一开始便往左转后再直走便可以见到一个男人，这个人是魔教教徒，他一看到主角要去捣乱圣教的强制收容所便很乐意帮助主角，于是主角经由秘道来到地下七楼的地底下，此处的上面正是工地市，在下来后便和上次逃走的明强开战！主角战胜后明旨再度逃走，明强逃走时主角捡到一个很重要的过关宝物火

星碎片かせいのピラー，这个碎片共有七个，每一个都是插在六本木通往魔界的七个石柱上。

在到此处后主角看到封有国津神的小庙，解救国津神就要拿能解除石化的道具デイストーン，这个解石化的道具可以在来此的通路中拿到[还未乘电梯下来前的通路]主角在解除国津神的石化状态之后国津神便对主角说一声谢谢！接下来便没有任何反应……主角便离开前往东北方的大屋中，在大屋子中要打入许多密码，在此有三个密码可以使用，这三个密码分别是1213，1834，9192，这三个密码都是由魔教教徒那得到的，主角在大房子那将有密码的门都打开后可以救到一个小妖精，有小妖精后即可打开牢门进入强制收容所，若没有救到小妖精也可以搭乘此处另一个往下七楼的电梯来通往在另一边地上一楼的强制收容所，这二条路线都是通往强制收容所有办法！到了强制收容所后便要和汉华决战，以平均等级三十级实力便可以战胜汉华！战胜汉华后便可以救到明美，此时明美再度成为同伴，接下来回到圣教会市去道具店购买一些必需品，在离开道具店时会得到一个水星碎片すいせいのピラー，再来等到月亮成为满月时进入舞听参加满月比舞大赛，要成为第一名的条件是基本能力值敏捷度和力量，体力都要有十二格以上，只要到满月后便可以参加此处的比舞大赛，得到第一名后可以得到月碎片つさのピラー，接下来再回到通路时汉华出现说原本主角所住的拜拉市已经被魔王无底袋吞下了，在途中魔犬地狱狗有逃出来，他再度加入主角的同伴之旅。

汉华背叛圣教

主角在回到圣教会市后便到西北方去观看大电视所播的最新新闻，这新闻的内容是说汉华，原本圣教最看好的圣教圣骑士，汉华背叛圣教的事，在途中汉华便以插播电流来进入大电视中播报他的发言！他说圣教的最高掌权者元老院派魔王无底袋将无利用价值的拜拉市给 吞下，原本拜拉市是用来作为乐园城市示范市之用！但是在发生冒牌救世主弥赛亚等事后已经使得人心动摇……！主角认为这一些话根本就是无稽之谈！尤其是身为正义一方的圣教又怎么会叫身为邪恶坏蛋一方的魔王无底袋将拜拉市吞下呢！主角便想著这些话边离开大电视，在途中见到汉华，汉华对主角说他已经找回自己所要找的路，一条通往真理之路！他并说主角如果继续助纣为孽就必然会被天所灭！主角此时并不理会他的话，只是往圣教会市的代表圣教会而去，于是往东方走到底上天桥到底再下来由天桥底下钻过去便可以到达西北方的圣教会市，在圣教会里会看到有一个急需募集资金的圣教大教会，主角一次可捐一千元，共捐十次，便可以使圣教会完成！圣教会完成后主角便可以在圣教会里一到三楼到处闲逛到处打听情报可以在此得到有关于一个神秘人在研究一件事，这可能是研究进入魔界的方法？还有一个人捡到一个人头，但是他现在正在研究这人头是由那来的，因此主角现在还无法拿到，接下来可以三楼见到明强又向主角袭击过来！战胜明强后明强又逃走，接下来可以在三楼找到一个能通往地下六十楼的电梯，一由电梯下到地下六十楼后可以来到新宿シンジコク，在此会见到一个捣蛋妖精巴克，这巴克原本想要用妖精药来迷惑主角可惜失败，在巴克失败逃走后见到明强出现，原来巴克是他指使的！在这一次明美她便亲自追明强因而离开主角一人，在明美走了之后来了一个妖精少女安奴，当主角向她提到明强后她就会脸红，于是主角便猜 想她可能是喜欢明强……不过此时主角已经感到身体有些不舒服

了！安奴便说这可能是中了妖精药……。

有情人终成眷属

主角中了妖精药后便在妖精的国度新宿到处打听有关于解妖精药的方法，此处的药店也去过了，药店少女说主角要去见妖精王，只有妖精王才知道解除的方法！于是主角在新宿地下二楼见到妖精王，妖精王便很乐意帮主角解除一些药效，但是他无法完全解除，因此还是要拿回妖精药才行！后来主角便在地下二楼见到明美被明强抓走，接下来要出新宿到外面后走东方，可以进入东方的屋子迷宫中，在迷宫中只要主角一人便行，其他的怪物同伴全部都收回电脑中，在此会见到巴克，只要巴克向主角求饶都要选NO！巴克在求饶计不成后便会丢各种暗器来袭击主角！这小子真是一个卑鄙的妖精！在此处只有三楼，但是在二楼以后就会有陷井落洞，走到落洞后便会掉下来到一楼或是二楼，可以在三楼抓到妖精巴克，主角原先还很气愤怎么这小子和明强一样固执这么欠杀呢！主角想一想巴克也不过是顽皮一点于是在巴克留下妖精药后便让他离去！主角在此可以拿到妖精药うわさそうのつゆ，主角接下来再回到新宿去，主角将妖精药交给妖精王后，妖精王此次不但帮主角完全解除妖精药的效用而且还请妖精少女安奴帮助主角制服明强，主角可以在此处在地下三楼再度见支明强和女主角，主角在见到明强后明美便突然袭击明强，原本明美不是中了妖精药而动弹不得吗？明美在离开主角后便在追明强途中中了妖精巴克给明强一点的妖精药……这次有了妖粗少女安奴的帮助便可以将明强彻底制服！明强中了妖精药后已经忘了以前的事，他在得知有一个少女关心他之后他便爱上这名少女，安奴因为有一意中人而高兴不已……主角也因为找回明美而提起精神，主角在新宿药店后面的小屋子可以见到明强和安奴二人过著幸福快乐的生活！此处药店也正式营来业，主角将此药店一些能回复各种不良状态的回复类道具都买下来，接下来便走新宿际下三楼以后的通路往地下而去，可以来支赤阪アカサカ，在赤阪算是地精灵族的国度，在此处外面东方帮助一名挖地的地精灵可得到土星碎片どせいのピラー，在挖地后要等到画面上的点都点完后才算挖完，千万不要随便离开！在此处的西北角落有一个国津神的小庙，此时先不要进入，再走赤阪往下的楼梯一直下去后可以来到六本木ロッポンギ。

在东京守护神平将门复活

在此处走路要小心不要走到会穿墙的路，因这种路都是有去无回会让你回到一开始的地方，在此处是属于一些地人族国度，为什么要叫地人族呢？因为他们都是因为外观和人不一样而被圣教中心放逐到地下，此处在地下三楼到处打听后可以得知此处人民希望是旧东京的守护神平将门，接下来由地下三楼再另一个地下一楼，这另一个地下楼和六本木原本的有出口，儿另一个没有出口，可以在另一个地下一楼找到智者，这名智者一看到主有后便知道主角不是普通人！他便要求主角去拿回平将门的身体六部份，主角先回到圣教会市去圣教会街中间入口或是下面入口均能到酒吧，在酒吧这里到处打听情报，可以看到一个人模人样气质高尚的男士，此人不是别人他正是君临魔界的魔界之王鲁西法！主角也向打听一些事后便前往各地的国津神庙，首先到第一次救明美通往强制收容所有大屋子东南方有一个国津

神的小庙可在此拿到平将门身体こうのどう，接下来就去六本木外面的西北方的国津神小庙可以拿到平将门的左手こうのひたりうで，在六本木外面东南方的国津神小庙可以在此走屋子的迷宫，走这迷宫的秘廖是走门时都一直要走靠最边边最右边的门便可以找到小国津神可得到平将门的左脚こうのひだりあし来此处前先要将怪物通伴减少一个，在此处找到小国津神后小国津神便会逃走一次[如果先前有留一个对物同伴在此处的迷宫便可以救到小国津神，小国津神在到屋子外面后便可以得到平将门的左脚]接下来走到赤阪外面东南方可以到国津神的小庙后可以在此走迷宫到四楼，在四楼走一走便会传送到另一个一楼，在此处共有四楼，而每一个楼层都有四个地方，在这四个地方都是有不同的楼梯可以上下，在此处要细心的观看地图，在此处由于在一层楼有分杨四个部份因此只要走到其它部份后便有可能因越过界而走回其它部份[例：原本在走 C 部份时因为越过界而走回 B 部份或 A 部份，总之要随时来观看地图看有没有越过界]此处就是这样由一楼走到四楼再由四楼的传送到另一个一楼再到四楼，就是这样来来往往，最后可以在第四次到达四楼时在小房间中救到一个国津神巨人，在主角离开此迷宫后他会送主角将门的右脚こうのみざあし，再接下来到赤阪西北方的国津神小庙，这小庙的迷宫相当复杂，难就是难它是使用全自动强制前进系统，因此在此提供这迷宫的走法，首先一开始进来走 W 方后会一直前进，再 N 方向，N 方向，E 方向，后来会到一个地点后停止主角一行人强制前进，再来走"S 方向上楼梯到二楼，在一到二楼后先走 S 方向后便会一直前进…再走 S 方向，后来也是一直前进，最后再走 N 方向后便可以上楼梯到三楼，一到三楼后只要走 N 方向一直强制前进…到了一个有许多小房间的地方后再来走 N 方向进小房间答 NO!，便可和女堕天使决战，主角一行人平均等级为四十级便可战胜!在救了国津神在蛇后可以得到平将门的右手こうのみざうで，后来再到圣教会市西北方圣教会里去三楼找一个原本捡到人头的男人那以二万元的代价再选おどしとる可向他取得这个人头，如此便可以得到平将门的头こうのくび如此便将平将门的六个部份取得，接下来再回到六本木去找另一个一楼的智者，智者告诉主角平将门的六个部分取得当当然要示邪教馆合体，于是又到圣教针街去邪教馆将平将门合体，将平将门合体好后主脚又觉的平将门怎么这么凶恶…于是又回到六本木的智者那去告诉智者，智者在主角将平将门合体好后便将平将门的灵魂给放回去，接下来再到六本木外面的东南方国津神小庙的小方有一个岩石，这便是封印天津的地方岩户，在这个地方首先要走过四个会传送来传送去的迷宫，过了这四个迷宫后便来到另一个大迷宫，在此迷宫要全部每一格都走遍，将所有五个天津神都救到[只要见过一面即可]后来在出来后便会得到天津神天照大神和智者的谢礼太阳碎片たいようのピラー。

圣教会中心的真面目，圣教会中心的种种恶行！

主角一行人在接下来便要因到圣教会街，在此处观看大电视可以得到一些和汉华有关的情报，后来往南走会见到汉华，他对主角说他要去解救在工地市陷于水深火热做工至死的苦难同胞们！于是主角便到工地市西南方的屋子往下走来到第二个屋子时便往东走可以到达强制收容所的正门，进入收容所后可以见到汉华，在此主角由于有听过平将门和天津神国津神们所说的话也因此相信汉华所言是真，因此在此处和收容所的人讲话要他们赶快逃走，奇怪的是这些人好像神智不清……最后汉华判断在工地市正中央北方的高塔有问题！因此

主脚便到此高塔，这高塔共有十三楼，在四楼以后就有往下掉的陷井，要小心！到了十三楼后和魔王恶魔决斗，以主角全队平均四十二级的实力可以战胜！接下来可以在十三楼见到一个唱歌的魔界妖精，主角看他都没有反后便离开高塔回到圣教会街北方的大电视去观看新闻，此时的新闻是汉华他宣布圣教会中心在工地市强制由容所的种种恶行！主角进入圣教会街中去幻想制造所选最高等级后可以在里面见到博士史蒂芬，博士会给主角一个恶魔资料系统，接下来再到六本木去附近的幻想制造选最高等级可在里面见到史蒂芬博士，博士会将主将电脑所带的怪物 同伴增加三个，使原本能带六个怪物同伴变成能带九个怪物同伴。

再去圣教会市西北方的圣教会里的三楼原本有一个神秘男子在研究东西不让人知道，主角来此后他知道主角对魔界也有兴趣后便给主角睡士偶ねむりにんざよう他要主角到三楼的魔界入口，一到三楼后便往左走后可以看到二个小房间，走右边的小房间可以到魔界入口，在此处将三个土偶都放好选 YES 三次，最后选 NO 将原本主角神上的舞土偶换成睡土偶，[原本这四个土偶在主角见到花田博士时便取得，只有睡土偶没有取得]在土偶放失败时便会出现怪物和花田博士一样的下场！但是土偶放成功时便可以打开魔界之门来通往魔界。主角在到达魔界后在此处前万不要作任何事，只要先往西北方到魔界的央菲市テイフエレト，在此处的酒吧可以再度见到魔界的魔王鲁西法，他告诉主角下次有能力的话可以自己由魔界的大门进来，主角由圣教会里魔界入口来的地方算是进入魔界的侧门，而进入魔界的正门在六本木，主角街接下来便在此交最强的武器防具装备都买下来后出去外面到东方有一个小屋子里有一个沉睡的天龙……再来到东南方角落，也就是主角来魔界一开始的地方下方有一个小点，在此小点可以看到魔界妖精的情人，他也正为了失去爱人而日以继夜在那里拉一些哀伤的曲调，他已经拉到手都拉断了，如令他得知爱人的下落后真是欣喜若狂！主角再来便是带他去工地市北方的高塔十三楼去解救爱人魔界妖精，主角再来便去及工地市西南方的屋子一直走到下方原本有一个人被地底怪物袭击，但是在那时大家都被魔界妖精迷惑心智，因此无法依自已的思想行动来做，魔界妖精也是因此被抓入高塔来迷惑人的心智，主角来到此处后便可得到木星碎片もくせいのピラー接下来再去圣教会街看北方的大电视可以得知圣教会的最高掌权者元老院已经出来甘涉了！于是主角再度经由能路来回到圣教中心的摩天大楼，首先到二十一楼司教房间可得到一组密码 2784，到此处的酒吧可以得到一组密码 5261，接下来到二十二楼可以见到明美的父母，这二个人只是口中念念有词的说著圣教中心万岁这向句话，并不理会明美……在这圣教中心的某一上有一个天使魔人，要战胜他的等级为九十九级！！不过他和游戏的过关没有关系，在由二十楼走楼梯一直往上走来到二十一楼后走最左上角可以见到一个往上的楼梯在来到二十二楼时便打入密码 2784，后在二十二楼在二十二楼回达大脸 NO！从头到尾都要选 NO！后来会在二十二楼正中央最下方看到汉华变成石头，在此处进入房间后便要连续决战二名大天使，一名大天使长弥凯尔，一名冒牌唯一神，主角一行人战胜等级平均为四十五级，要带强务的怪物同伴和所有该带的回复道具都要齐全！占胜后会见到大天使卡布，卡布说 些大天使因为没有听神的话在人间建立乐园等待救世主的出现大天使们因此才会自己造出唯一神，自己创造救世主，而主角和汉华等人就是被创造出来的救世主，接下来和汉华说话后突然由圣教会那出现一个巨大物体，主角便到圣教会外面的附近那去看这个巨大物体，据说这个巨大物体是魔界的一个魔王的尾巴，主角接下来要到六本木地下三楼去和长老拿取金星碎片さんせいのピラー，如此便是将七个碎片都收集完毕了，主角再到六本木外面有六个断掉的柱子那将这六个碎片都插

好，而第七个碎片也就是最后一个柱子在六个柱子都插上碎片后便会出现，此处便会出现魔界正门！这是通往魔界的真正入口！[在到了魔界的都市迪菲テイフエレト后可以在此处东北方传送到电脑制造的幻想空间，如此便可以知到乐园的真面目……不过这对游戏主角正常属性的决定有影响，因此不要去较好]

最后决择！

善属性主角的结局

伊甸园诞生！

主角到了魔界后便要往北方走先去第一个魔界都市伊克イエンド在伊克的某处也有一个会出现魔人的地方，主角一行人战胜魔人的等级为九十九级，魔人和过关并没有任何关系！只是杀死后会得到强力的武器！在此一进到一个石柱的房间后必可以见到史蒂芬博士他本人，他向主角解说石柱可以用来记录游戏记录档案和传送到去过的地方，情报打听好后便离开都市去外面西北方的伊克通路，由此通到底会见到一个魔女，必须要没有月亮时才能和这个魔女战斗！主角战胜等级为五十级，杀死魔女后便有四条路可以选，先到尼　ネツアク，在走通往尼　的通路到底后便可出来，出来到外面后便可以往东北方走到一个宫殿，在此处到处打听情报后主角得知要在月亮满月时进入角落的小房间可以和妖魔王战斗，战胜后可以得到妖魔钥匙ラメドのかぎ，再回到伊克通路走四条路的第二条通路毫得ホド由此通路一直走到底再出来到外面后走西南方到宫殿可以在里面角落的房间决战蟒蛇魔女！战胜后可得蛇女钥匙アインのかぎ，后回到伊克通路走迪菲タイフエレト，可以在通路底以妖魔钥匙和蛇女钥匙来打开大门，开门后便可以到西南方的迪菲市，在此处打听情报后便可以到外面东北方，在此会有魔界之王鲁西法的使者来将主角载往魔界的角落鲁西法的王城ケタルの城，在此鲁西法表态了，他经主角和他一同去和撒旦作战，原本被天神放逐的大天使撒旦这一次将和天神五同来毁灭人间界魔界！主角在听完鲁西法的话后便又被鲁西法送回原地，此时大天使卡面出现了，他将主角带到一伊甸园，在此处回答汉华 YES，接下来主角便去魔界的迪菲テイフエレト后便去外面东北方角落的屋子可以见到魔界之王鲁西法，但是这并不是真的鲁西法，但是这并不是真的鲁西法，他变回原形后是魔王天蛇王，战胜他之后鲁西法才出现他要主角决定要不要加入他的对抗大天使长撒旦的行列，因为原大天使长弥凯尔已死，撒旦继任为大天使长！主角此时答 NO！后鲁西法便放狠话要主角到鲁西法王城决战！主角要去此处西南方有一个天龙沉睡的宫殿，在此天龙便会解开鲁西法的封印醒过来！

主角竟是明美的儿子！

目加田博士的孙子！！

主角再到东北方

角落的屋子去便会被魔王无底袋吸入胃中！在胃中只剩拜拉市的斯兰街还没被消化掉！在此处可以进入斯兰街去以前见到目加田博士的地方再见到目加田博士，此时目加田博士道出惊人的事实！，他说明美是他的亲生女儿而主角是圣教中心以前的五位救世主实验体中

唯一有殖入真精子的实验体，而这个精子是明美提供的，因此主角和明美算是母子，他说我已经死了多年只是我的灵魂要将这个事实道出来而一直在此等待你们的二度到来！主角在此可以得到无限粮食 MAGプレッサー，接下来到外面会见到玛塔女士，她因为没有好好管制拜拉市的人而被元老院命令的魔王无底袋一同吞下，再来便是在一个有许多小格子的地方一直走，如走错便会传送回来，在这个很多小硌子的地方会见到魔王无底袋，他原本是没有实体，只因吃下无限粮食而出现实体，主角以全队平均六十级的实务来战胜魔王无底袋！后来便可以出去离开魔王无底袋的胃中，出来后在进入原来的地方，这一次出现通路，由此处下至少会有十五个楼梯，在此以 N 方向地图为准走最右下最后一个楼梯的路可以到上面时到西南方的杰布布ゲブラー，在此会有一个房间有主角以前的同伴乡子，她由于挂念主角因而无法升天！她这次以全身最后的力量都给主角加各个基本能力一点后便升天了！在此要和大日如来打听情报，接下来再回到来此的通路到有十五个楼梯的地方以 N 方向地图为基准走最左下方的最后第二个楼梯可到上面的地下一楼上去到达一个有十二神将的关卡，在此以平均等级六十五级决战十二神将和一个千手元师，都战胜上方出口可以到碧娜市ビナー在来到此处后先到东南方角落有一个仙女在洗澡先拿走她的衣服天女羽衣はごろも，再来回到圣教会市的邪教馆合体出魔王天蛇王アスタロト[合体出天蛇王去碧娜市和游戏并没有关系]进入碧娜市后去里面的一个小房间如果有天蛇王成为怪物同伴的话就可以在此解除天蛇王的诅咒来分出地母神和大魔神，后来再回到由圣教中心通往原先杀几个大天使和一个冒牌唯一神那一层那会有一个地方需要打密码，只要先前有在圣教中心的酒吧听到情报打入 3470 的话他便会变成大天使撒旦来加入主角，如果主角到一个有二个人面狮身的地方无示通过的话便可拿天女羽衣はごろも这一个大天使撒旦等级高达九十九，他成为同伴之主角便要再回到魔界回至少进入去十二神将关卡产的楼层寻找另一个出口，可以到魔王马车之塔マーラの塔，在来此之前先主角要有基本能力智慧有十五点以上才能通过，在此走到四楼，此处的门都有封印无法通过，在此处不是有受伤地带就是有陷井落洞要小心！到了四楼和走右边的房间可以和魔王马车交战，战胜后便可到鲁西法王城，在此处门上的二个猩面掉落后便可打开门去九楼和君临魔界的魔王鲁西法决战！在此处的一楼都是这样走来走去看起来好像走到一样的地方，其实不然！后来便可以这样走一走来走到三楼，在三楼有许多往上的楼梯，如果走一个能到六楼的楼梯会在六楼和魔王苍蝇王决战ベルゼブブ，或是由三楼走到的六楼是在四个角落底都有一个房间的六楼，走左上方角落的房间会掉到三楼，接下来由此走上的楼梯，[可不要走会穿过墙的路]就这样一直往上走可以到九楼和最后魔王魔界之王鲁西法决战！决占鲁西法时要用怪物同伴　凡シウア的特殊攻击天罚てんはつ可以伤害鲁西法的体力现有最大值的四分之一！因此要善用。在战胜鲁西法后便要回到伊甸园大天使撒旦加入地方的摩天大楼去决战最后的敌人???

[如果要增加主角怪物同伴的携代量可以到六本木的幻想制造所去，在幻想制造所选最高等级后便可以见到史蒂分博士来使携带量由九个增加为十二个增加三个携带量]

THE　END

恶属性主角的结局

为地底人民的回光明及真理

主角到了魔界便要往北方走先去第一个魔界都市伊克イエンド在伊克的某处也有一个会出现魔人的地方，主角一行人战胜魔人的等级为九十九级，魔人和过关并没有任何关系！只是杀死后会得到强力的武器！在此一进到一个石柱的房间后必可以见到史蒂芬博士分本人，他向主角解说石柱可以胜来记录游戏记录档案和传送到去过的地方，情报打听好后便离开都开都市去外面西北方的伊克通路，由此通到底会见到一个魔女，必须要没有月亮时才能和这个魔女战斗！主角战胜等级为五十级，杀死魔女后便有四条路可以选，先到尼　ネツアク，在走通往尼　的通路到底后便可出来，出来到外面后便可以往东北方去到一个宫殿，在此处到处打听情报后主角得知要在月亮满月时进入角落的小房间可以和妖魔王战斗，战胜后可以得到妖魔钥匙ラメドのかぎ，再回到伊克通路走四条路的第二条通路毫得ホド由此通路一直走到底再出来到外面后走西南方到宫殿可以以里面角落的房间决战蟒蛇魔女！战胜后可得蛇女钥匙アインのかぎ，后回到伊克通路走迪菲テイフエレト，可以在通路底以妖魔钥匙和蛇女 钥匙来打开大门，开门后便可以到西南方的迪菲市，在此处打听情报后便可以到外面东北方，在此会有魔界之王鲁西法的使者来将主角载往魔界的角落鲁西法的王城ケテルの城，在此鲁西示表态了，他要主角和他一同去和撒旦作战，原本被天神放逐的大天使撒旦这一次将和天神一同来毁灭人间界魔界！主角在听完阖西法的话后便又被鲁西法送回原地，此进大天使卡布现了，他将主角带到一伊甸园，在此处回答汉华NO!，接下来主角便去魔界的迪菲テイフエレト后便去外面东北方角落的屋子可以见支魔界之王鲁西法，但是这并不是真的鲁西法，他变回原形后是魔王天蛇王，战胜他之后鲁西法才出现他要主角决定要不要加入他的对抗大天使长撒旦的行列，因为原大天使长弥凯尔已死，撒旦继任为大天使长！主角此时答YES，鲁西法便告诉主角到鲁西法王城，主角要在途中接受魔界之王鲁西法的种种考验，去此处西南方有一个天龙沉睡的宫殿，在此天龙便会解开鲁西法的封印醒过来！

主角竟是明美的儿子！

目加田博士的孙子!!

主角再到东北方

角落的屋子去便会被魔王无底袋吸入胃中!在胃中只剩拜拉市的斯兰街还没被消化掉!在此处可以进入斯兰街示以前见到目加田博士的地方再见到目加田博士，此时目加田博士道出惊人的事实！他说明美是他的亲生女儿而主角是圣教中心以前的五位救世主实验体中唯一有殖入真人精子的实验体，而这个精子是明美提供的，因此主角和明美算是母子，他说我已经死了多年只是我的灵魂要将这个事实道出来而一直在此等待你们的二度到来！主角在此可以得到无限粮食MAGプレツサー，接下来到外面会见到玛塔女士，她因为没有好好管制拜拉市的人而被元老院命令的魔王无底低且同吞下，再来便是在一个有许多小格子的地方一直走，如走错便会传送回来，在这个很多小格子的地方会见到魔王无底袋，他原本是没有实体，只因吃下无限粮食而出现实体，主角以全队平均六十级的实力来战胜魔王无底袋!后来便可以出去离开魔王无底袋的胃中，出来后在进入原来的地方，这一次出现通路，由此处下去人有十五个楼梯，在此以N方向地图为准走最右下最后一个楼梯的路可以到上面时到西南方的杰布市ゲブラー，在此会有一个房间有主角以前的同伴乡子，她由于挂念主角

因而无法升天！她这次以全身最后的力量都给主角加各个基本能力一点后便升天了！在此要和大日如来打听情报，接下来再回到来此的通路到有十五个楼梯的地方以N方向地图为基准走最左下方的[illegible]第二个楼梯可到上面的地下一楼上去到达一个有十二神将的关卡，在此以平均等级六十五级决战十二神将和一个千手元师，都战胜上方出口可以到碧娜市ビナー在来到此处后先到东南方角落有一个仙女在洗澡先拿走她的衣服天女羽衣はごろも，再来回到圣教会市的邪教馆合体出魔王天蛇王アスタロト[合体出天蛇王去碧娜市和游戏并没有关系]进入碧娜市后去里面的[illegible]小房间如果有天蛇王成为怪物同伴的话就可以在此解除天蛇王的诅咒来分[illegible]地[illegible]神和[illegible]神，后来再回到由圣教中心通往原先杀几个大天使和一个冒牌唯一神那一层那会有一个地方需要打密码，只要先前有在圣教中心的酒吧听到情报打入3470的话他便会变成大天使撒旦来加入主角，如果主角到一个有二个人面狮身的地方无示通过的话便可拿天女羽衣はごろも这一个大天使撒旦等级高达九十九，他成为同伴之主角便要再回到魔界回至少进入去十二神将关卡产的楼层寻找另一个出口，可以到魔王马车之塔マーラの塔，在来此之前先主角要有基本能力智慧有十五点以上才能通过，在此走到四楼，此处的门都有封印无法通过，在此处不是有受伤地带就是有陷井落洞要小心！到了四楼和走右边的房间可以和魔王马车交战，战胜后便可到鲁西法王城，在此处门上的二个狮面掉落后便可打开门去九楼和君临魔界的魔王鲁西法决战！在此处的一楼都是这样走来走去看起来好像走到一样的地方，其实不然！后来便可以这样走一走来走到三楼，在三楼有许多往上的楼梯，如果走一个能到六楼的楼梯会在六楼和魔王苍蝇王决战ベルゼブブ，或是由三楼走到的六楼是在四个角落底都有一个房间的六楼，走左上方角落的房间会掉到三楼，接下来由此走上的楼梯，[可不要走会穿过墙的路]就这样一直往上走可以到九楼和最后魔王魔界之王鲁西法决战！决占鲁西法时要用怪物同伴　凡シウア的特殊攻击天罚てんはつ可以伤害鲁西法的体力现有最大值的四分之一！因此要善用。在战胜鲁西法后便要回到伊甸园大天使撒旦加入地方的摩天大楼去决战最后的敌人???

[如果要增加主角怪物同伴的携代量可以到六本木的幻想制造所去，在幻想制造所选最高等级后便可以见到史蒂分博士来使携带量由九个增加为十二个增加三个携带量]

THE　END

中立属性主角的结局

靠自己创造新的理想世界!!

主角到了魔界后便要往北方走行去第一个魔界都市伊克イエンド在伊克的某处也有一个会出现魔人的地方，主角一行人战胜魔人的等级为九十九级，魔人和过关并没有任何关系！只是杀死后会得到强力的武器！在此一进到一个石柱的房间后必可以见到史蒂芬博士他本人，他向主角解说石柱可以用来记录游戏记录档案和传送到去过的地方，情报打听好后便离开都市去外面西北方的伊克通路，由此通到底会见到一个魔女，必须要没有月亮时才和这个魔女战斗!主角战胜等级为五十级，杀死魔女后便有四条路可以选，先到尼　ネツアク，在走通往尼　的通路到底后便可出来，出来到外面后便可以往东北方走到一个宫殿，在此处到处打听情报后主角得知要在月亮满月时进入角落的小房间可以和妖魔王战斗，战胜后可以得到妖魔钥匙ラメドのかぎ，再回到伊克通路走四条路的第二条通路毫得ホド由此通路

一直走到底再出来到外面后走西南方到宫殿可以在里面角落的房间决战蟒蛇魔女！战胜后可得妖魔钥匙ラメドのかざ，再回到伊克通路走四条路的第二条通路得ホド由此通路一直走到底再出来到外面后走西南方到宫殿可以以里面角落的房间决战蟒蛇魔女！战胜后可得蛇女钥匙アインのかざ，后回到伊克通路走迪菲テイフエレト，可以在通路底以妖魔钥匙和蛇女 钥匙来打开大门，开门后便可以到西南方的迪菲市，在此处打听情报后便可以到外面东北方，在此会有魔界之王鲁西法的使者来将主角载往魔界的角落鲁西法的王城ケテルの城，在此鲁西示表态了，他要主角和他一同去和撒旦作战，原本被天神放逐的大天使撒旦这一次将和天神一同来毁灭人间界魔界！主角在听完鲁西法的话后便又被鲁西法送回原地，此进大天使卡布现了，他将主角带到一伊甸园，在此处回答汉华NO！，接下来主角便去魔界的迪菲テイフエレト后便去外面东北方角落的屋子可以见支魔界之王鲁西法，但是这并不是真的鲁西法，他变回原形后是魔王天蛇王，战胜他之后鲁西法才出现他要主角决定要不要加入他的对抗大天使长撒旦的行列，因为原大天使长弥凯尔已死，撒旦继任为大天使长！主角此时答YES，鲁西法便告诉主角到鲁西法王城，主角要在途中接受魔界之王鲁西法的种种考验，去此处西南方有一个天龙沉睡的宫殿，在此天龙便会解开鲁西法的封印醒过来！

主角竟是明美的儿子！

目加田博士的孙子！！

主角再到东北方

角落的屋子去便会被魔王无底袋吸入胃中！在胃中只剩拜拉市的斯兰衔还没被消化掉！在此处可以进入斯兰衔示以前见到目加田博士的地方再见到目加田博士，此时目加田博士道出惊人的事实！他说明美是他的亲生女儿而主角是圣教中心以前的五位救世主实验体中唯一有殖入真人精子的实验体，而这个精子是明美提供的，因此主角和明美算是母子，他说我已经死了多年只是我的灵魂要将这个事实道出来而一直在此等待你们的二度到来！主角在此可以得到无限粮食MAGプレッサー，接下来到外面会见到玛塔女士，她因为没有好好管制拜拉市的人而被元老院命令的魔王无底低且同吞下，再来便是在一个有许多小格子的地方一直走，如走错便会传送回来，在这个很多小格子的地方会见到魔王无底袋，他原本是没有实体，只因吃下无限粮食而出现实体，主角以全队平均六十级的实力来战胜魔王无底袋！后来便可以出去离开魔王无底袋的胃中，出来后在进入原来的地方，这一次出现通路，由此处下去人有十五个楼梯，在此以N方向地图为准走最右下最后一个楼梯的路可以到上面时到西南方的杰布市ゲブラー，在此会有一个房间有主角以前的同伴乡子，她由于挂念主角因而无法升天！她这次以全身最后的力量都给主角加各个基本能力一点后便升天了！在此要和大日如来打听情报，接下来再回到来此的通路到有十五个楼梯的地方以N方向地图为基准走最左下方的最后第二个楼梯可到上面的地下一楼上去到达一个有十二神将的关卡，在此以平均等级六十五级决战十二神将和一个千手元师，都战胜上方出口可以到碧娜市ビナ一在来到此处后先到东南方角落有一个仙女在洗澡先拿走她的衣服天女羽衣はごろも，再来回到圣教会市的邪教馆合体出魔王天蛇王アスタロト［合体出天蛇王去碧娜市和游戏并没有关系］进入碧娜市后去里面的一个小房间如果有天蛇王成为怪物同伴的话就可以在此解除天蛇王的诅咒来分出地母神和大魔神，后来再回到魔界进入去十二神将关瞳前的楼

层寻找另一个出口，可以到魔王马车之塔マーラの塔，在来此之前先主角要有基本能力智慧有十五点以上才能通过，在此走到四楼，此处的门都有封印无法通过，在此处不是有受伤地带不是有陷井落洞要小心！到了四楼和走右边的房间可以和魔王马车谈话，只要主角的基本能力有十五点以上和魔王马车癫战战胜之后主角他便可以立刻飞往魔界的角落鲁西法王城，到了鲁西法王城后门上的二个狮面在经过一番讨论后主角全身便发出圣光来将这二个狮面变成一个魔界珍贵的金属ヒロイヒカネ，主角在捡起这个金属之后便可以进入鲁西法王城，去九楼和君临魔界的魔王鲁西法谈话，主角走一会后发现此处的一楼都是这样走来走去看起来好像走到一样的地方，其实不然！后来便可以这样走一走来走到三楼，在三楼有许多往上的楼梯，如果走一个能到六楼的楼梯会在六楼和魔王苍蝇王战败后以后便可以在圣教会街的邪教之馆合体出来加入主角成为同伴，主角的同伴他，等级高达六十八级，攻击能力超强！或由三楼一直往上走的六楼是四个角落底都有一个房间的六楼，走左上方角落的房间会掉到三楼，接下来由此走上的楼梯，[可不要走会穿过墙的路]就这样一直往上走可以到九楼和最后魔王魔界之王鲁西法决战！鲁西法战败后主角只要等级有九十九级便可以在圣教会街的邪教之馆合体出来成为主角的同伴，主角接下来要回到赤阪里面去，因在里面的某一个小房间有二个地精灵在打造武器，主角可！以将魔界所得的珍贵金属交给他们然后到魔界任何一个地方在外面闲逛半小时，（在没有遇到敌人的状态下半小时）后来在地了半小时后便可以回到打造武器的地精灵族那拿取中立属性主角最强的武器平将门决断刀ま　かどのかたな。主角接下来再去六本木里面终端电脑附近的幻想制造所选最高等级，可以在里面见支史蒂芬博士使主角的怪物携带量由九个变十二个增加三个回到由圣教中心通往原先杀几个大天使和一个冒牌唯一神那一层那舒服一个地方需要打密码，只要会有一个地方需要打密码，只要先前有在圣教中心的酒吧听到情报打入 3470 的话他便会变成大天使撒旦将主角打落凡间，主角被的落在凡间后便要在六本木外面决战鲁西法死后是最终兵器，罪恶破坏之龙九头龙！战胜后主角便回到六本木的终端电脑那便可以自动传送到天界伊甸园那，在伊甸园此处要找的路通常都是最后一条路，最后一间房间，在此处决战多位神灵后便要决战大天使长撒旦，他的等级也有九十九级以上因此不好对付！要运用同伴　凡シウア的特殊攻击天罚てんはつ来攻击撒旦，以天罚攻击便可以使撒但受伤现有值的四分之一！最后再决战真正的敌人……？

{
"filename": "MTMzODM3NjMuemlw",
"filename_decoded": "13383763.zip",
"filesize": 325338302,
"md5": "8b5691f22d3a0a4766e024a05ea47528",
"header_md5": "17892f25fe6ef52116f7e4060928d987",
"sha1": "016421f12bfd4efbfe08ac43172536d74d7e0ebb",
"sha256": "eaf1537392af0421f1e831299b144dff27b83a32bf1339f1006de40a4538428a",
"crc32": 1070161557,
"zip_password": "28zrs",
"uncompressed_size": 336492329,
"pdg_dir_name": "\u8d85\u4efb\u6e38\u620f\u653b\u7565\u79d8\u6280\u8be6\u89e3_13383763",
"pdg_main_pages_found": 511,
"pdg_main_pages_max": 511,
"total_pages": 516,
"total_pixels": 3121393536,
"pdf_generation_missing_pages": false
}